Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

02/16 · Ausgabe 226 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 02

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

MINECRAFT

Test: Das Klötzchen-Phänomen erobert endlich die Wii U!

GRATIS-XXL-DOPPELPOSTER IM HEFT!

LEGO MARVEL'S AVENGERS

Wir haben die Marvel-Action für Wii U und 3DS Probe gespielt. Deshalb könnte es das bisher beste Lego-Spiel werden!

AUF 6 SEITEN

Nintendo® **NX**

Kommt Nintendos nächste Hardware schon früher als erwartet? Alle Infos, Gerüchte und unsere Erwartungen!

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Die besinnliche Zeit ist vorüber, ein neues Jahr ist erneut angebrochen und eines ist gewiss: Für Nintendo-Fans wird 2016 sehr spannend, denn dieses Jahr wird Big N endlich mehr über seine neue Hardware verraten! Tüftelt der japanische Konzern an einer neuen Heimkonsole, wird es ein tragbares Gerät oder erwartet uns gar eine Mischung aus beidem? Wir haben uns ausführlich mit dem Thema Nintendo NX auseinandergesetzt, für euch sämtliche bisher vorhandenen Informationen rund um die Zukunftskonsole zusammengetragen und analysieren diese in einem umfangreichen Special! Was für Wii U und 3DS dieses Jahr alles ansteht, schildern wir zudem in unserem Ausblick auf 2016 im Vorschau-Bereich. Dort könnt ihr auf acht Seiten lesen, welche Highlights abseits von *The Legend of Zelda Wii U, Pokémon Tekken, Yo-kai Watch* und *Fire Emblem Fates* noch so erscheinen. Den Anfang macht dabei direkt Ende Januar *Lego Marvel's Avengers*, das wir ausführlich ausprobieren konnten und das das Potenzial zum besten *Lego*-Spiel bisher hat. Als tolles Extra findet ihr zudem ein großes Wendeposter zum neuen Klötzchen-Abenteuer im Heft!

Im Testbereich sticht diesmal vor allem *Minecraft* hervor, das nach langer Wartezeit nun endlich für Wii U erhältlich ist! Das Sandbox-Spiel zählt mit über 70 Millionen verkauften Exemplaren zu den Top 3 der meistverkauften Videospiele überhaupt und ist schon auf über 15 Plattformen spielbar. In unserem Test erfahrt ihr, wie sich die Wii-U-Fassung schlägt und was hinter dem *Minecraft*-Phänomen steckt. Außerdem düsen wir in *Fast Racing Neo* über futuristische Rennstrecken, kümmern uns in *Story of Seasons* um unseren Hof und verprügeln mit *Final Fantasy VII*-Legende Cloud Strife im DLC-Test munter andere *Smash*-Charaktere.

Weiter hinten im Heft testen wir wie gewohnt aktuelle Releases im Nintendo eShop und blicken zudem gleich zweimal zurück: Zum einen auf die Höhe- und Tiefpunkte 2015 und zum anderen auf den Retro-Hit *Sim City* für das SNES. Für alle *Xenoblade Chronicles X*-Spieler haben wir derweil den zweiten Teil unseres Walkthroughs parat, und wer noch nicht in den Genuss des Rollenspiel-Epos kommen konnte, sollte bei unserem Gewinnspiel zu ebenjenem in unserer Interaktiv-Rubrik teilnehmen.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe sowie ein frohes und gesundes 2016 wünscht

euer N-ZONE-Team!

LEGO MARVEL'S AVENGERS (Vorschau)

Seite 18

Warum es das bisher beste *Lego*-Spiel werden könnte, verrät unsere Vorschau.

NINTENDO NX – DIE NÄCHSTE REVOLUTION? (Special)

Seite 10

Wir sind schon mächtig auf Nintendos nächste Hardware gespannt! Ihr auch?

MINECRAFT (Test)

Seite 36

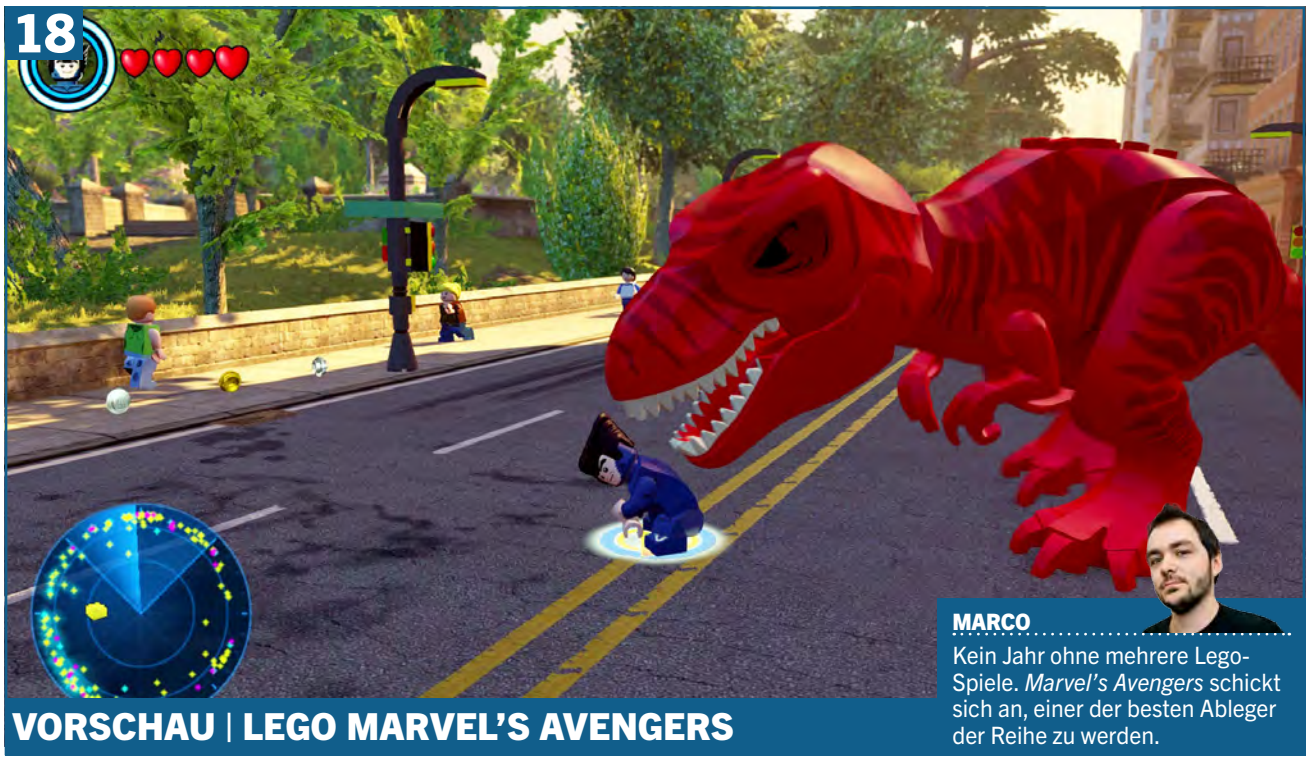
Das berühmteste Sandbox-Spiel der Welt feiert Premiere auf der Wii U.

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Kaum zu glauben, aber diesen Monat stand ein kleineres Indie-Spiel ganz oben auf der Beliebtheitsskala der Redakteure: *Fast Racing Neo.* Der futuristische eShop-Racer hat von Beginn an viel Zuspruch gefunden, schlussendlich durfte Ben an den Test ran.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Im Zuge der Planung für unseren Spiele-Ausblick 2016 im Vorschau-Bereich sind wir die kommenden Releases für Wii U und 3DS durchgegangen – und haben dabei enttäuscht festgestellt, dass die Anzahl an kommenden Games, insbesondere für Wii U, wirklich überschaubar ist. Hoffen wir mal, dass schon bald weitere Spiele angekündigt werden!
- **Die ruhigste Woche des Jahres:**
  Die Woche zwischen Weihnachten und Neujahr ist prädestiniert für Urlaub. Entsprechend leer und ruhig war es im Verlag, als Viktor ganz alleine die Stellung hielt und an seinen Artikeln für diese Ausgabe arbeitete.

DAS TEAM

HEFTINHALT 02/2016



VORSCHAU | LEGO MARVEL'S AVENGERS

MARCO
Kein Jahr ohne mehrere Lego-Spiele. *Marvel's Avengers* schickt sich an, einer der besten Ableger der Reihe zu werden.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 16
Ausblick 2016 22

3DS

Lego Marvel's Avengers 18
Mighty No. 9 28
Metroid Prime Federation Force 29

Wii U

Lego Marvel's Avengers 18
Mighty No. 9 28
Star Fox Zero 29
Yooka-Laylee 28

TEST

Das Team 31
Meinungsmache 32
Release-Termine 34
So testen wir 30
Top-Spiele 46

Wii U

Fast Racing Neo 40
Human Resource Machine (eShop) 59
Mario Tennis (VC) 58
Minecraft 36
Nachspiel: Super Smash Bros. 44
New Super Mario Bros. (VC) 54
Super Mario RPG:
Legend of the Seven Stars (VC) 55
Super Mario 64 DS (VC) 58

3DS

Nachspiel: Super Smash Bros. 44
Nachspiel:
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes 45
Rytmik Ultimate (eShop) 59
Steamworld Heist (eShop) 57
Story of Seasons 42
Terraria (eShop) 56

ONLINE

Nintendo eShop 54

REPORTAGE & SPECIAL

Jahresrückblick 2015 60
Nintendo NX – Die nächste Revolution? 10

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 70
Sim City 66

SERVICE

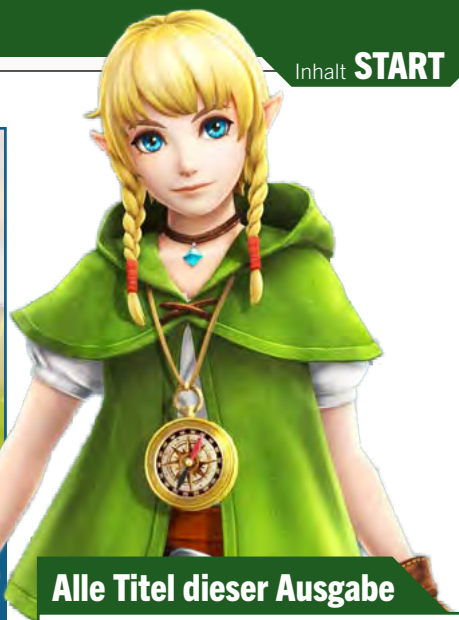
Tipps & Tricks:
Der große Splatoon-Guide – Teil 3 82
Tipps & Tricks: Xenoblade Chronicles X:
– Tuning-Tipps für eure Skells 72
– Walkthrough – Teil 2 74

COMMUNITY

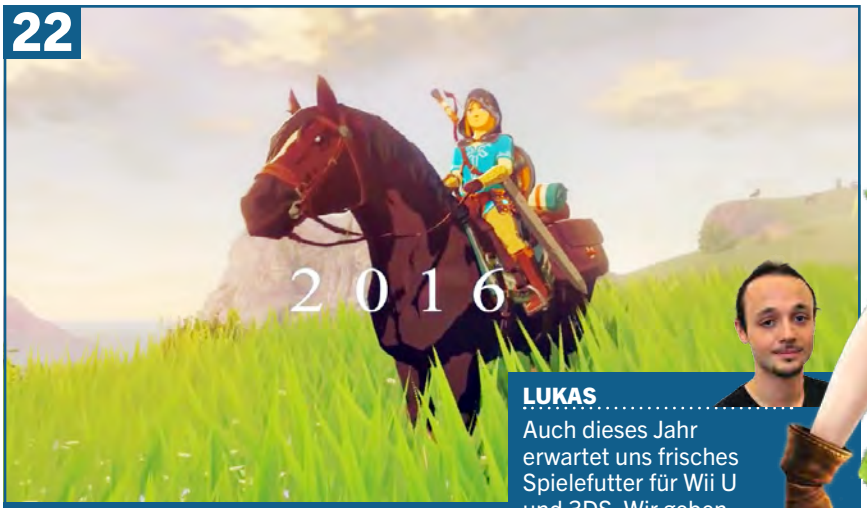
Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96



22

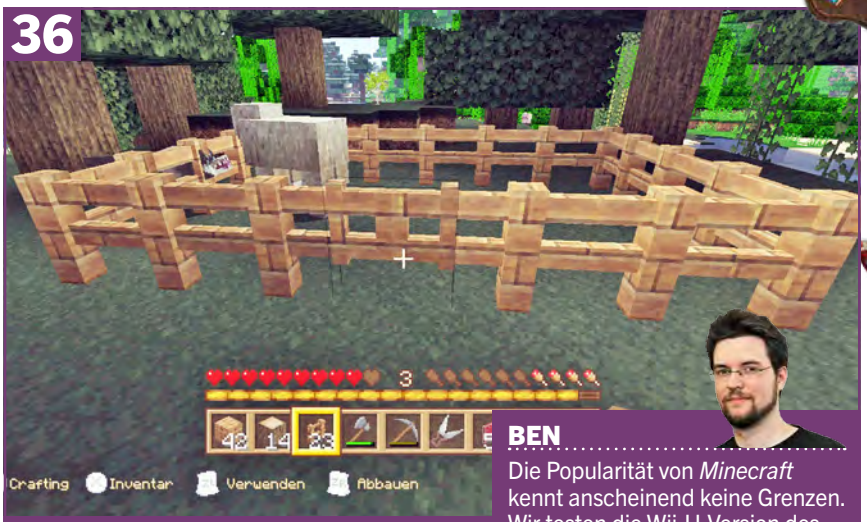


LUKAS

Auch dieses Jahr erwartet uns frisches Spielefutter für Wii U und 3DS. Wir geben euch einen Überblick.

VORSCHAU | AUSBLICK 2016

36



BEN

Die Popularität von *Minecraft* kennt anscheinend keine Grenzen. Wir testen die Wii-U-Version des Baukasten-Spiels mit Pixel-Optik.

TEST | MINECRAFT

66

VIKTOR

Sim City hat seinerzeit das Genre der Aufbauspiele etabliert und macht dank seines zeitlosen Spielprinzips auch heute noch Spaß.

RETRO | SIM CITY

Alle Titel dieser Ausgabe

Boxboy! One More Box, Start ... 07
Bravely Second: End Layer, Vorschau ... 25
Chasing Dead, Start ... 09
Dragon Quest VII, Vorschau ... 25
Dragon Quest VIII, Vorschau ... 25
Etrian Odyssey 2 Untold:
The Fafnir Knight, Vorschau ... 25
Fast Racing Neo, Test ... 40
Final Fantasy Explorers, Vorschau ... 24
Fire Emblem Fates, Vorschau ... 27
Freedom Planet 2, Start ... 07
Human Resource Machine, Online ... 59
Hyrule Warriors: Legends, Vorschau ... 23
Lego Marvel's Avengers, Vorschau ... 18
Mario und Sonic bei den Olympischen Spielen:
Rio 2016, Vorschau ... 27
Mario Tennis, Online ... 58
Metroid Prime Federation Force, Vorschau ... 29
Mighty No. 9, Vorschau ... 28
Minecraft, Test ... 36
New Super Mario Bros., Online ... 54
Pokémon Go, Vorschau ... 26
Pokémon Rot/Blau/Gelb, Vorschau ... 26
Pokémon Super Mystery Dungeon, Vorschau ... 26
Pokémon Tekken, Start/Vorschau ... 06/26
Project X Zone 2, Vorschau ... 25
Return to PopoloCrois:
A Story of Seasons Fairytale, Start ... 09
Rytmik Ultimate, Online ... 59
Sim City, Retro ... 66
Sonic Boom: Feuer und Eis , Vorschau ... 27
Splatoon, Service ... 82
Star Fox Zero, Vorschau ... 29
Steamworld Heist, Online ... 57
Stella Glow, Vorschau ... 25
Story of Seasons, Test ... 42
Super Mario 64 DS, Online ... 58
Super Mario RPG:
Legend of the Seven Stars, Online ... 55
Super Smash Bros, Test ... 44
Terraria, Online ... 56
The Legend of Legacy, Vorschau ... 24
The Legend of Zelda: Tri Force Heroes, Test ... 45
The Legend of Zelda:
Twilight Princess HD, Vorschau ... 23
Xenoblade Chronicles X, Service ... 72
Yooka-Laylee, Vorschau ... 28
Yo-kai Watch, Vorschau ... 25

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDO DOMINIERT JAPANISCHES WEIHNACHTSGESCHÄFT

Wii U/3DS Sowohl Hardware als auch Software verkauften sich in Nippon im Dezember blendend.

Angesichts der unbefriedigenden Wii-U-Verkäufe ist es immer wieder schön, ab und an Berichte zu lesen, welche diesem Trend ein wenig entgegenlaufen. So geschehen bei den offiziellen japanischen Hardware- und Software-Verkaufszahlen für die Wochen kurz vor und nach Weihnachten. Vom 21. bis 27. Dezember setzte sich der 3DS mit knapp über 160.000 Einheiten klar an die Spitze, die Wii U folgte mit deutlichem Abstand, aber dennoch mit mehr als beeindruckenden 101.000 Exemplaren. PS Vita und PS4 wurden mit 66.000 respektive 60.000 verkauften Einheiten klar auf die Plätze verwiesen, die Xbox One lief mit 479 Konsolen, die an den Mann gebracht wurden, sowieso unter ferner liefen. Der 3DS wurde somit bisher insgesamt alleine in Japan über 20 Millionen Mal verkauft – beeindruckend! Die Wii U konnte sich 2015 in Nippon übrigens auch deutlich besser verkaufen als im Jahr zuvor. Als noch beeindruckender erwiesen sich lediglich die Software-Verkäufe, wo Nintendo in den Top 10 mit nicht weniger als sechs 3DS-Titeln und zwei Wii-U-Spielen vertreten war. Am besten verkauften sich *Monster Hunter X* (191.000 Einheiten), *Monster Strike* (170.000 Einheiten) und *Yo-Kai Watch Busters* (120.000 Einheiten), *Super Mario Maker* (98.000 Einheiten) und *Splatoon* (95.000 Einheiten) konnten sich auf Platz vier und fünf aber auch sehen lassen. In der darauffolgenden Geschäftswoche ließen die Verkäufe etwas nach und die Wii U rutschte hinter PS4 und PS Vita auf den vierten Hardware-Platz, konnte sich mit über 50.000 verkauften Exemplaren aber weiterhin sehen lassen. Auf Software-Seite rutschten *Splatoon* und *Super Mario Maker* sogar auf Platz drei und vier der Charts nach oben, während der 3DS weiterhin mit sechs Spielen den absoluten Platzhirsch darstellte. Insgesamt dürfte Nintendo also mit diesen Zahlen mehr als zufrieden gewesen sein. Wie gut sich Konsolen und Spiele in den USA und Europa während des Weihnachtsgeschäfts geschlagen haben, ist indes noch nicht bekannt.

POKÉMON TEKKEN

Wii U Offizieller Controller wird auch im Westen erhältlich sein.

Knapp 25 Dollar kostet das Pad. Wie hoch der Preis wohl in Deutschland ausfällt?

Seit bereits einem halben Jahr ist *Pokkén Tournament* – in deutschen Gefilden kennt man es unter dem Titel *Pokémon Tekken* – in den japanischen Spielhallen erhältlich. Für die Wii U wird es dort am 18. März auf den Markt kommen. Einen exakten Termin für Europa und USA gibt's bislang noch nicht, dafür allerdings die Bestätigung, dass das offizielle Pro Pad des Spiels auch außerhalb Japans erscheint. Auf der amerikanischen Seite des Online-Versandhändlers Amazon tauchten kürzliche offizielle Packshots und Bilder vom Pokkén Tournament Pro Pad auf, welches dem Spielhallen-Pendant detailliert nachempfunden ist. Es wird zwar möglich sein, das Spiel auch mit dem normalen Gamepad der Wii U zu steuern, doch wer das bestmögliche Arcade-Feeling erleben möchte, wird um den Kauf des neuen Controllers nicht herumkommen. In den USA wird das Gamepad in der ersten Jahreshälfte 2016 erscheinen. Bis dahin halten wir das Spiel also zweifellos schon in unseren Händen.

FREEDOM PLANET 2 ANGEKÜNDIGT

Wii U Der sympathische, von *Sonic* inspirierte Hüpfer geht in die zweite Runde.

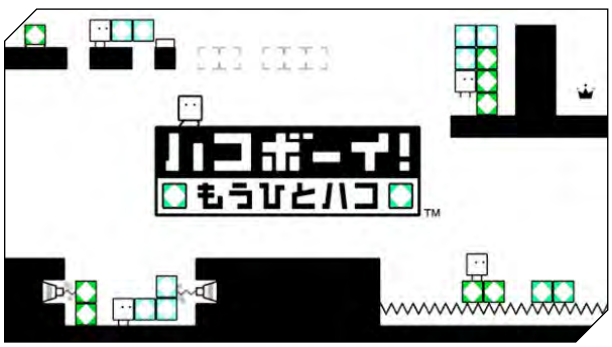
Na, das ging aber fix: Kaum ist *Freedom Planet* bei uns erschienen und bei Kritikern und Spielern gleichermaßen gut angekommen, kündigen die Entwickler bereits eine Fortsetzung an. Der erste Teil, ein 2D-Hüpfer mit 16-Bit-Retrografik, orientiert sich stark am Gameplay der frühen *Sonic*-Spiele, hat aber drei Protagonistinnen und einen verstärkten Fokus auf die Hintergrundgeschichte zu bieten. Ansonsten gibt's aber Hochgeschwindigkeitsaction, wie sie Fans des blauen Igels kennen und lieben. An all diesen Zutaten soll auch der zweite Teil nichts ändern: Die Geschichte dreht sich um die Wiedergeburt des bösen Wasserdrachen Merga, der nichts anderes als einen alles vernichtenden Krieg im Sinn hat. Das können die Heldinnen natürlich nicht zulassen und machen sich auf, Merga das Handwerk zu legen. Das erledigen sie in einer aufgefrischten, weniger pixeligen Grafik, die aber weiterhin den Charme vergangener Videospiele-Zeiten vermitteln soll. Spielerisch bleibt das Kerngameplay unverändert, wird jedoch durch sinnvolle Neuerungen erweitert. Anstatt verschiedener Schwierigkeitsgrade können wir verschiedene Elemente des Spiels wie die verfügbare Anzahl an Versuchen, die Angriffsstärke und mehr verändern. Dazu verwenden wir spezielle goldene Kristalle, die wir in den Levels sammeln. Zudem wurde eine Blockfunktion hinzugefügt, die vor allem in den Bosskämpfen von großer Bedeutung sein soll. Zu guter Letzt können wir durch den Einsatz eines Lebens nun sofort wieder in den Level einsteigen, ohne zum letzten Checkpoint zurückgesetzt zu werden. Cool!

Die Protagonisten des Erstlings sind auch im zweiten Teil wieder am Start.

NEUES BOXBOY! IST IN JAPAN ERSCHIENEN

3DS Kommt die quirlige Fortsetzung des minimalistischen Plattformers auch zu uns?

Im vergangenen Sommer bescherte uns Nintendo mit *Boxboy!* ein charmantes wie optisch simpel gehaltenes Puzzle-Spiel für den 3DS, das wohl vor allem in Japan besser angekommen ist, als zunächst gedacht war. Ganz überraschend kündigte Nintendo Anfang Januar einen zweiten Teil an, der den Namen *Boxboy! One More Box* tragen wird – oder ihn genauer gesagt schon trägt. Für genau 630 Yen ist das Spiel nämlich bereits im japanischen eShop erhältlich. Umgerechnet entspricht dies einem Wert von knappen vier bis fünf Euro. Ob *Boxboy! One More Box* auch hierzulande als Download erscheinen wird, hat Nintendo bislang nicht genauer erläutert. Da der Übersetzungsaufwand aufgrund des enorm niedrigen Textaufkommens jedoch sehr gering ausfällt, dürfte es nur noch eine Frage der Zeit sein, bis *Boxboy! One More Box* auch im hiesigen eShop zur Verfügung stehen wird.



KOMMT EIN SPIEL ZUM 25. SONIC-GEBURTSTAG?

Biz Ein inzwischen gelöschter Facebook-Eintrag deutet auf einen neuen Titel hin.

Vor einigen Wochen kündigte Sega an, dass man Sonics 25. Geburtstag im Jahr 2016 gebührend feiern wolle, und veröffentlichte gleichzeitig das entsprechende Jubiläumslogo (siehe Bild). Wenngleich der blaue Raser mit *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* und *Sonic Boom: Feuer und Eis* bereits mit zwei Titeln im neuen Jahr vertreten ist, steht die Ankündigung eines offiziellen Jubiläumstitels aber noch aus. Darauf, dass ein solcher kommen wird, lässt nun aber ein (inzwischen gelöschter) Facebook-Eintrag der Band Crush 40 schließen, die seit vielen Jahren regelmäßig Lieder für *Sonic*-Spiele beisteuert: „Wir planen ein paar neue Auftritte für 2016, um damit Sonics Jubiläum zu feiern. Wir „könnten" auch daran beteiligt sein, ein paar neue Songs für das Jubiläumsspiel zu schreiben … bleibt dran …" Sobald aus diesem kryptischen Post eine offizielle Ankündigung wird, erfahrt ihr es in der N-ZONE!

MARIO UND CO. IM HAPPY MEAL

Biz Kids und Nerds in Japan freuen sich. Nintendos Lieblinge gibt's jetzt zum Mittagessen dazu.

Der Amiibo-Wahnsinn hat im vergangenen Jahr mehr als nur die Überhand in Nintendos Marketing-Strategien genommen. Die Sammelfiguren vermehren sich explosionsartig und es gibt kaum ein Spiel, das keinen passenden Amiibo hat. Doch der japanische Gamekonzern kann auch anders und erinnert sich an vergangene Zeiten. Dies beweist eine neue Aktion zusammen mit McDonald's in Japan. Dort ziehen die beliebten Nintendo-Figuren nämlich ein weiteres Mal ins Happy Meal ein. Spaß geht nämlich auch ohne elektronische Chips und Gadgets. Die Plastikfiguren sollen ganz einfach über Zahnrädchen mit ikonischen Dreh- oder Hüpfattacken glänzen können. Um die Sammler zu begeistern, bekommen sämtliche Charaktere Posen spendiert, die es bei der letzten Edition noch nicht gegeben hat. Wer kein Fan von den beiden Klempnerbrüdern ist, kann sich außerdem über Bowser, Buu Huu, Toad, Peach oder Yoshi freuen. In Europa wurden bislang nur McDonald's-Filialen in Großbritannien mit einer ähnlichen Happy-Meal-Aktion versehen.

Dafür isst man gerne ein paar Chicken McNuggets. Noch eine Apfeltasche dazu?

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

821: *Pikmin 3*-Protagonist Alph ist eines der Alternativ-Designs von Olimar in den *Super Smash Bros.*-Titeln für 3DS und Wii U. Nach Entwickleraussagen war er zunächst jedoch als eigenständiger Kämpfer geplant. Als solcher hätte unter anderem die im dritten *Pikmin*-Teil neu eingeführten Stein-Pikmin zum Angriff nutzen sollen. Die Idee wurde jedoch fallen gelassen.

822: Eine Wii-Fernbedienung als Spielzeug für junge Goronen? Warum nicht? In *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* kann man gleich neben dem Schlafplatz des kleinen, verheulten Goronen im oberen Stockwerk des Goronendorfs eben dieses Fundstück entdecken. Im N64-Original findet sich an dieser Stelle hingegen überhaupt nichts.

823: Mit Linkle wird es schon in wenigen Wochen erstmals eine weibliche Form von *Zelda*-Protagonist Link in *Hyrule Warriors: Legends* schaffen – für viele *Zelda*-Fans geht damit ein lange gehegter Traum in Erfüllung. Tatsächlich war die Existenz der jungen Dame schon vor der offiziellen Video-Ankündigung Ende 2015 bekannt, denn im japanischen Artbook zur Wii-U-Fassung von *Hyrule Warriors* war ein Bild von ihr zu sehen. Damals war aber laut den Angaben zum Bild noch eine andere Hintergrundgeschichte für sie geplant – tatsächlich hätte sie ursprünglich Links Tochter sein sollen. Ihr Charakter wurde dabei als herzlich und einer Schwester gleich beschrieben.

824: Auf frühen Beta-Screenshots zum N64-Hüpfer *Yoshi's Story* kann man neben den bekannten Varianten auch einen braunen sowie einen lila Yoshi erkennen. Im fertigen Spiel sucht man diese Yoshi-Farben jedoch vergeblich. Warum sie wohl gestrichen wurden?

825: Travis Touchdown, seines Zeichens Held aus *No more Heroes*, hat in der Wii-Version des Spiels eine Nintendo-64-Konsole in seiner Wohnung stehen. Ein echter Retro-Gamer, der gute Travis!

826: Im NES-Kulttitel *Duck Hunt* ist es einem zweiten Spieler möglich, die Enten zu steuern. Ein cooles, verstecktes Feature, welches nicht einmal in der Spielanleitung des Shooters Erwähnung findet.

827: Shigeru Miyamoto plante ursprünglich die Entwicklung eines Titels namens *Adam & Eve* für das gefloppte 64DD-Laufwerk für das N64. Die Idee darin war es, als eine Art Gottheit über die beiden biblischen Urmenschen und ihren Werdegang zu wachen und ihnen mittels kleiner Gehilfen zur Seite zu stehen. Aus dem Spiel wurde nichts, viele der Ideen fanden jedoch Jahre später in *Pikmin* Verwendung.

828: Ein verstecktes Easteregg, über das wohl nur die wenigsten Bescheid wissen: Der Rhythmus, in welchem die blaue Leuchte am Laufwerk der Wii-Konsole leuchtet, entspricht jenem des Vogelgesangs des Bush Warblers, einer in Japan heimischen Nachtigall-Art. Der Gesang des Federviehs gilt als besonders beruhigend.

829: Das CD-Cover von Neil Youngs Album *Silver & Gold* zeigt einen menschlichen, pixeligen Umriss, beide Arme an die Hüften gelegt. Das Besondere daran: Dieses Cover-Motiv wurde von Youngs Tochter aufgenommen – und zwar mit der Game Boy Camera!

830: *Faceball 2000*, eine Art früher First-Person-Shooter, erschien 1991 für den Game Boy und war ursprünglich darauf ausgelegt, mit bis zu 16 Spielern gleichzeitig gespielt zu werden. Nintendo gab jedoch aufgrund der Framerate-Probleme kein Okay für einen entsprechenden Mehrspieler-Adapter. Mehrspieler-Partien sind in der veröffentlichten Fassung dank 4-Spieler-Adapter möglich. Gäbe es einen entsprechenden Adapter, könnte man jedoch weiterhin mit 16 Teilnehmern loslegen, da die Funktion auch im fertigen Spiel drin ist.

ACTIVISION ÜBERNIMMT MLG

Biz Professionelle Videospiel-Liga steht ab sofort unter neuer Schirmherrschaft

Wer dachte, dass Activision Blizzard nach der Milliarden-Übernahme von King Digital Entertainment (wir berichteten) keine Kohle mehr auf dem Konto hat, wurde nun jüngst eines Besseren belehrt. Für rund 46 Millionen Dollar wurde zum Jahresanfang Major League Gaming aufgekauft. Die 2002 gegründete Organisation spezialisierte sich von Anfang an auf die Übertragung und Ausrichtung professioneller Videospielturniere, geriet in den letzten Jahren aber vermehrt in finanzielle Bedrängnis. Vor allem der Verlust der Übertragungsrechte von *Call of Duty*, das nun beim direkten Konkurrenten ESL im Sortiment steht, hat den Verein schwer getroffen. Ob MLG bei Activision Blizzard eine Zukunft hat, steht aktuell noch auf Messers Schneide. Im vergangen Oktober kündigte die Firma an, selbst eine E-Sport-Liga gründen zu wollen – unter der Leitung des früheren Präsidenten von ESPN und NFL sowie des ehemaligen MLG-Mitbegründers Mike Sepso. Letzterer hatte kurz darauf seinen Weggang von MLG angekündigt, um sich daraufhin der neuen Organisation von Activision Blizzard anzuschließen. Ob MLG nur dazu aufgekauft wurde, um die Konkurrenz kosteneffektiv auszuschalten, steht bislang noch in den Sternen.

MLG®
MAJOR LEAGUE GAMING

NEUES SPIEL VON MARVELOUS

3DS *Return to PopoloCrois: A Story of Seasons Fairytale* verbindet Rollenspiel mit Farm-Simulation.

Im süßen Anime-Stil darf bald gekämpft und Landwirtschaft betrieben werden.

Nicht mal einen Monat nach Erscheinen des Farmspiels *Story of Seasons* kündigt Marvelous schon das nächste Erlebnis für den 3DS an. Noch im ersten Quartal des neu angebrochenen Jahres soll *Return to Popolo Crois: A Story of Seasons Fairytale* digital in Europa erscheinen. Wer beide im Titel auffindbare Spiele kennt, kann bereits erahnen, was euch erwarten wird: ein buntes RPG mit einem großen Hauch der Bauernhof-Simulation. Ihr übernehmt die Rolle von Prinz Pietro, bereits bekannt aus der *PopoloCrois*-Reihe, die um die Jahrtausendwende herum bekannt wurde. Inhaltlich müsst ihr, wie in den meisten RPGs üblich, ein episches Abenteuer überleben, dunkle Kreaturen bekämpfen, die Welt erkunden und vor allem retten. Der *Story of Seasons*-Anteil soll darin bestehen, verschiedene Materialen und Feldfrüchte zu sammeln, um neue Items craften zu können. Einen genauen Erscheinungstermin wird es in den nächsten Wochen geben.

CHASING DEAD

Wii U Futuristischer Shooter soll bereits in zwei Monaten für die Wii U erhältlich sein

Ego-Shooter gehören auf der Wii U zu einem der wohl am stärksten unterrepräsentierten Genres. Von einigen frühen *Call of Duty*-Umsetzungen mal abgesehen gibt es kaum einen Shooter, der für die Wii U erschienen ist. Im August des vergangenen Jahres schickte sich der Entwickler 2002Venture aber an, diese Durststrecke beenden zu wollen, und kündigte den Ego-Shooter *Chasing Dead* an. Während im Dezember seitens der Produzenten noch vom Bugfixing die Rede war, gab es einen Monat später einen angepeilten Release-Termin. Sofern nichts Großes mehr dazwischenkommt, wird *Chasing Dead* wohl im März als eShop-Titel erscheinen. Neben einer Wii-U-Version ist auch eine Fassung für Playstation 4 vorgesehen. Inwiefern sich diese technisch von dem Pendant für Wii U unterscheiden wird, wollen die Entwickler in bald erscheinenden Videos näher erläutern.

In *Chasing Dead* erkundet ihr eine zweite Erde, die von Zombies bevölkert wird.

NINTENDO NX – DIE

2016 wird das Jahr der neuen Nintendo-Hardware. Wir fassen sämtliche Infos zusammen und verraten euch unsere Erwartungen an Nintendos neue Konsole(n).

Seit Nintendos ehemaliger Präsident Satoru Iwata im März 2015 die Arbeiten an einer neuen Hardware mit dem Codenamen NX bestätigte, wird sowohl von der Presse als auch den Fans fleißig spekuliert. Kein Wunder, schließlich sind neue Konsolen immer eine sehr spannende Sache und gerade bei Nintendo, wo man für Innovation und Risikobereitschaft bekannt ist, bedeutet eine neue Hardwaregeneration stets die Chance auf etwas noch nie Dagewesenes. In Anbetracht der sehr enttäuschenden Verkaufszahlen der Wii U birgt die nächste Nintendo-Konsole außerdem das Potenzial für einen Neubeginn. Bis zur offiziellen Enthüllung, die irgendwann dieses Jahr stattfinden soll, gibt sich Big N gewohnt geheimniskrämerisch, hin und wieder ließen sich die Führungspersönlichkeiten jedoch ein paar Info-Häppchen entlocken. Laut dem aktuellen Präsidenten, Tatsumi Kimishima, wird NX sowohl ein brandneues Konzept verfolgen als auch eine klare Abkehr von der Wii-Produktlinie sein. Es steht also jetzt schon fest, dass die Japaner etwas völlig Neues und Frisches in der Mache haben. Zum Ende der Gamecube-Ära befand sich Nintendo in einer sehr ähnlichen Situation und setzte mit Wii und dem DS jeweils auf einen gewagten Neuanfang, der sich letztlich enorm auszahlte und Big N ein dickes Comeback bescherte. In den letzten Monaten sind nun zunehmend Gerüchte an die Öffentlichkeit gedrungen sowie mehrere Patentanfragen für neue Technologien seitens Nintendo aufgetaucht, die sehr interessante Rückschlüsse ermöglichen. Auf den folgenden Seiten haben wir alle diese Infos für euch zusammengetragen und analysieren sie. **Viktor Eippert**

DIE NEUE NINTENDO-KONSOLEN-FAMILIE

Was wird Nintendo NX nun eigentlich? Ein Nachfolger für die Wii U, der laut den Kritikern der Tablet-Konsole gar nicht früh genug kommen kann? Oder ein neuer Handheld, um den nicht mehr gerade taufrischen 3DS abzulösen?

Doppelter Aufwand ade: Das neueste Smash wurde erstmals auch für Nintendos Handheld entwickelt. Dafür musste der Prügler allerdings im Grunde zweimal komplett gemacht werden. Das wird für NX wahrscheinlich nicht mehr nötig sein.

Die bisherigen Anzeichen und Gerüchte deuten alle darauf hin, dass hinter NX sogar beides steckt! Als Satoru Iwata im März 2015 das erste Mal über NX sprach, machte er deutlich, dass man von der aktuellen Zweiteilung zwischen Heimkonsole und portabler Konsole mit zwei separaten Spielebibliotheken hin zu einem System möchte, das Apples iOS-Geräte-Familie ähnelt. Auf diese Weise könnte Nintendo verschiedene Konsolenvarianten anbieten (zum Beispiel unter anderem eine stationäre Heimkonsole und eine tragbare Version), die über das gleiche Betriebssystem verfügen und sich einen Großteil des oder sogar das gesamte Repertoire an Spielen teilen. Die Vorteile liegen auf der Hand: Das würde den Entwicklungsaufwand zum Teil drastisch senken, da sich Nintendo doppelte Programmierarbeiten für Spiele wie *Super Smash Bros. für Wii U/3DS* spart und separate Heimkonsolen-/Handheld-Ableger wie bei *Mario Kart 7/8* oder *Super Mario 3D Land/World* vereinen könnte. Und das würde letztendlich Kapazitäten freischaufeln, um schneller neue Spiele zu entwickeln. Außerdem hätten sowohl Freunde von stationären Nintendo-Konsolen als auch mobile Spieler künftig insgesamt mehr Titel zur Auswahl. Untermauert wird dieses Vorhaben durch die im September 2015 abgeschlossene Umstrukturierung von Nintendos internen Entwicklungsstudios, die nun wesentlich enger zusammenarbeiten. Nochmals bekräftigt wurde das Konsolen-Familien-Konzept durch einen Bericht des *Wall Street Journals*, das sich auf Insiderquellen beruft, die Einblick auf Nintendos Pläne haben sollen. Demnach wurden im Oktober 2015 erste Entwickler-Software-Kits für NX an Dritthersteller versendet, und diese beinhalten laut Quelle sowohl eine Konsolenvariante als auch mindestens eine mobile Variante – wobei letztere sowohl separat genutzt werden kann als auch in Verbindung mit dem stationären Gerät.

NÄCHSTE REVOLUTION?

SETZT NX AUF CLOUD-COMPUTING-FUNKTIONEN?

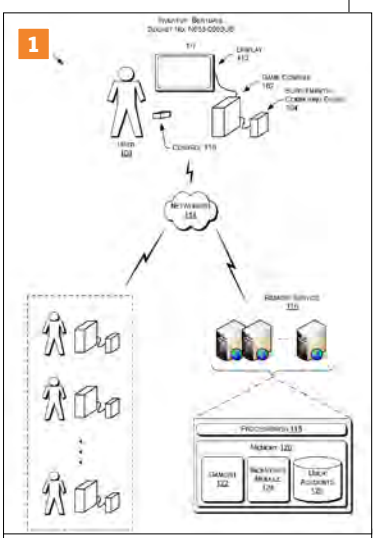
Das bisher interessanteste Patent könnte veranschaulichen, wie eine mögliche NX-Heimkonsole mit einem NX-Handheld in Zusammenhang steht.

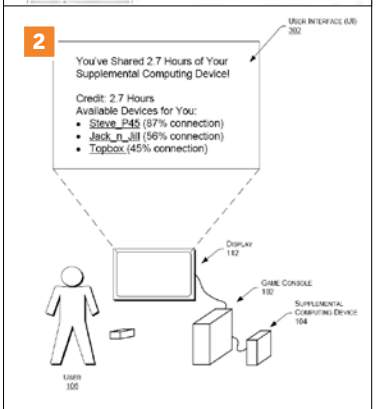
Wenn die NX-Familie sowohl stationäre Heimkonsolen als auch mobile Geräte einschließt, stellt sich natürlich die Frage, wie Nintendo die Diskrepanz der verschiedenen Hardwareleistungen ausgleichen will. Handhelds verfügen aufgrund ihrer portablen Natur über weniger Leistung als Heimkonsolen, weshalb Spiele dafür technisch deutlich schwächer daherkommen. Anfang Dezember 2015 wurde ein Patent vom Juni 2014 publik, das womöglich eine Lösung für dieses Problem beschreibt. Darin werden „Supplemental Computing Devices For Game Consoles" patentiert **(Bild 1)**, also optionale Support-Geräte, die zusätzliche Rechenleistung für eine Konsole liefern. Laut Patent beinhalten diese Support-Boxen einen eigenen Prozessor, extra Arbeitsspeicher sowie Netzwerkfunktionen und können sowohl an eine Spielekonsole angeschlossen werden, um die Leistung der Konsole zu erhöhen, als auch mit dem Netzwerk verbunden werden. Zudem kann man obendrein mehrere Support-Geräte auf einmal nutzen. Richtig spannend: Das Patent sieht vor, dass man diese Kombination aus Konsole und Support-Box(en) über das Netz mit weiteren Support-Geräten anderer Leute verbinden kann **(Bild 2)**, um die Leistung dank Cloud-Computing abermals zu steigern. Für die Bereitstellung der Support-Box für andere Nutzer sieht das Patent verschiedene Belohnungen vor, unter anderem werden sogar digitale Rabatt-Gutscheine erwähnt.

Ferner macht das Patent klar, dass es sich bei besagter Konsole um eine stationäre, eine mobile oder eine Hybrid-Version aus beidem handeln kann. Für die praktische Anwendung können wir uns daher gleich zwei spannende Szenarien vorstellen:

- **Szenario A:** Als Konsole dient ein 3DS-Nachfolger und die Support-Box fungiert sozusagen als Verstärker. Wenn man den Handheld daheim mit der Support-Box und/oder dem Internet (und somit den Support-Boxen anderer) verbindet, wird die Leistung auf das Niveau einer Heimkonsole gesteigert und die Spiele werden in entsprechender Qualität auf dem TV ausgegeben. Der Handheld könnte dann als Controller dienen, wie es der 3DS bei *Super Smash Bros. für Wii U* bereits vormacht. Wenn man hingegen unterwegs ist, kann man seine Support-Box(en) anderen Nutzern über das Internet zur Verfügung stellen.
- **Szenario B:** Als Konsole dient ein stationärer Wii-U-Nachfolger, der Spiele in ihrer grundlegenden Form abspielt, während die Support-Box dafür da ist, um die Qualität der Games zu steigern. Das könnte man sich ähnlich zum Expansion Pak **(Bild 3)** für das N64 vorstellen, das seinerzeit ebenfalls grafisch bessere und aufwendigere Spiele ermöglichte. Auf diese Weise könnte sich Nintendo für die Zukunft absichern, um auch in einigen Jahren mit Sonys und Microsofts nächsten Konsolen zu konkurrieren. Nintendo könnte alle paar Jahre neue Support-Geräte mit taufrischer Technik auf den Markt bringen, um NX so aktuell zu halten. Auch hier könnte man die Leistung seiner Support-Box(en) über das Netz für andere zugänglich machen, während man seine Konsole gerade nicht nutzt.

Ob und wie gut das in der Praxis dann alles funktioniert, wird davon abhängen, welche zusätzlichen Rechenfunktionen diese Unterstützungsgeräte tatsächlich übernehmen. Wir sind aber schon sehr gespannt darauf, denn in der Theorie klingt das alles schon mächtig vielversprechend und erstaunlich kreativ!



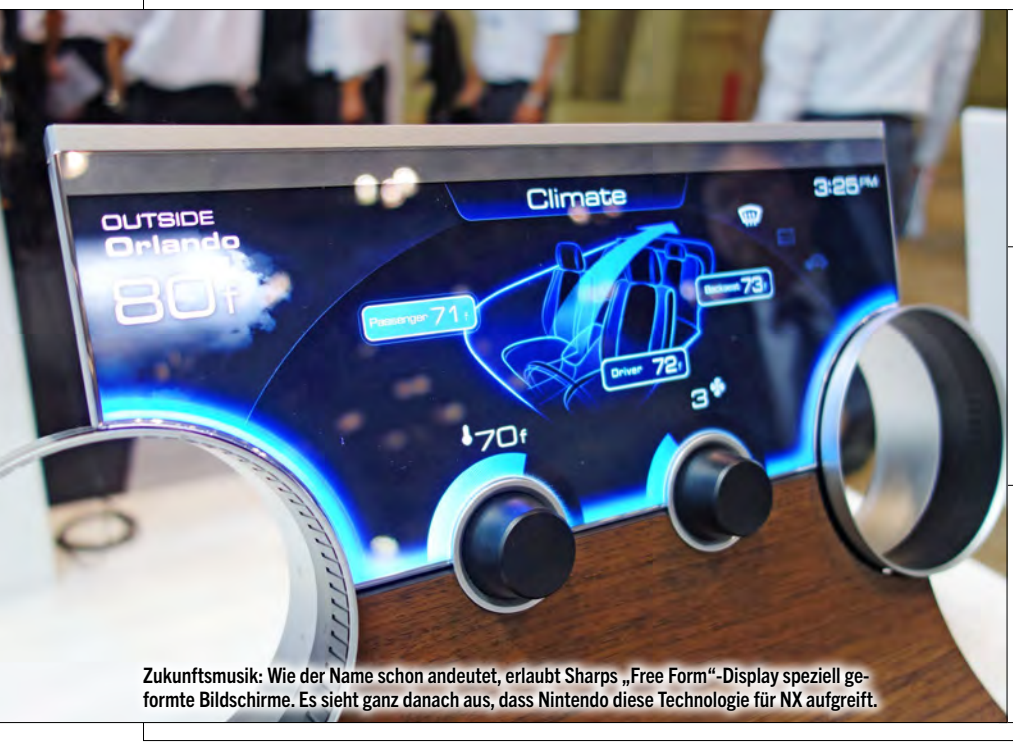


DIE NX-HANDHELD-VARIANTE KÖNNTE AUF EIN NEUARTIGES DISPLAY UND DREHBARE SCHULTERTASTEN SETZEN

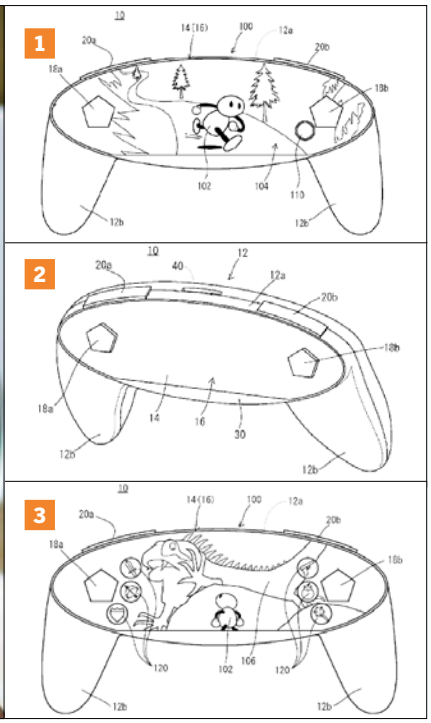
Zwei weitere, sehr aufschlussreiche Patente lassen auf vielversprechende Innovation in Hinblick auf Nintendos nächsten Handheld oder Controller hoffen.

Im Juni 2014 stellte Elektronik-Hersteller Sharp erstmals ein neuartiges „Free Form"-Display vor, das im Grunde jede Form annehmen kann. Mit dieser Technologie sind Displays nicht mehr zwingend rechteckig und können zum Beispiel auch Knöpfe umfließen. Im Dezember 2014 kam dann prompt das Gerücht auf, dass Nintendo einer der ersten Hersteller sei, der dieses Display einzusetzen gedenkt. Mitte Dezember 2015 wurde nun ein Patent von fünf Nintendo-Ingenieuren entdeckt, das sich genau damit auseinandersetzt. Darin geht es um eine tragbare Konsole oder ein Gamepad, dessen Front im Grunde komplett aus einem Touchscreen besteht! **(Bild 1)** In den Patent-Skizzen sind außerdem zwei drückbare Analog-Sticks sowie zwei Schulterknöpfe **(Bild 2)** vorgesehen. Außerdem ist die Rede von kontextsensitiven Touchbuttons **(Bild 3)**, die nahe den beiden Sticks bei Bedarf eingeblendet werden können. Diese könnten unter anderem dafür genutzt werden, um Items auszuwählen, die der Spielcharakter ausrüsten soll. In dem beschriebenen Beispielgerät ist außerdem ein Kartenslot/Modulschacht vorgesehen, was den Schluss nahelegt, dass es hier um eine Handheld-Variante von NX gehen könnte. Weiteren Grund zu dieser Vermutung gibt ein ebenfalls im Patent enthaltener exemplarischer Schaltplan des Gerätes, auf dem unter anderem ein eigener Prozessor, Arbeitsspeicher, Lautsprecher sowie Wi-Fi vorgesehen sind. Es ist aber genauso denkbar, dass wir es hier mit einem Patent für eine Weiterentwicklung des Wii-U-Gamepads zu tun haben, das ebenfalls auf derartige Bauteile setzt.

Weitere Hinweise darauf, welche Ideen Nintendo eventuell in petto für ein neues Handheld/einen neuen Controller hat, gibt ein weiteres Patent, das im Februar 2015 beantragt und im September dann veröffentlicht wurde. Dort werden ebenfalls ein Touchscreen sowie Touchbuttons erwähnt. Der Kernaspekt dreht sich aber um spezielle Schulterbuttons, die sowohl drückbar als auch drehbar sind. Im Grunde kann man sich das also wie Mausräder an den Positionen von Schultertasten vorstellen. Des Weiteren ist die Rede von optionalen Motoren für die Buttonräder, um so beispielsweise Vibrationen zu erzeugen. Obwohl es auf den ersten Blick eine sehr simple Innovation ist, könnte sie vielseitig genutzt werden. Denkbar wäre etwa eine schnellere Auswahl in Inventar-Bildschirmen oder um den Bildschirmausschnitt schnell rein- und rauszuzoomen. Eine Drift-Funktion mit dazugehöriger Vibration wäre hingegen in Rennspielen wie *Mario Kart* sinnig. Oder man nutzt ein Buttonrad, um bei *Mario Golf* dem Ball beim Abschlag einen Spin zu verpassen.



Zukunftsmusik: Wie der Name schon andeutet, erlaubt Sharps „Free Form"-Display speziell geformte Bildschirme. Es sieht ganz danach aus, dass Nintendo diese Technologie für NX aufgreift.



IST NX SO LEISTUNGSSTARK WIE PS4 UND XBOX ONE?

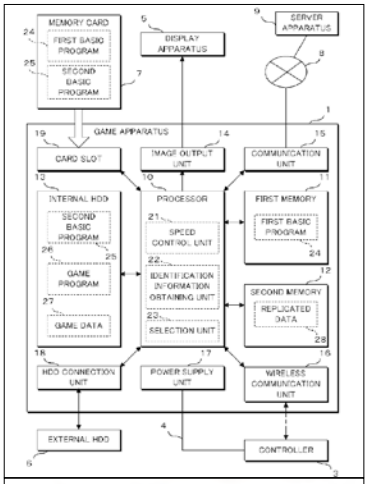
Seit der Wii setzt Nintendo nicht mehr auf brandaktuelle Technik in seinen Konsolen, sondern konzentriert sich auf innovative Konzepte. Mit NX könnte sich vielleicht zumindest der erste Teil künftig ändern.

Basierend auf einer anonymen Insider-Quelle will die Webseite www.nintendo-enthusiast.com erfahren haben, dass NX in etwa so leistungsstark sei wie Microsofts Xbox One. Außerdem soll NX laut dieser Quelle auf der CES 2016 hinter verschlossenen Türen ausgewählten Drittherstellern präsentiert worden sein. Zu unserem Redaktionsschluss war die Messe noch in vollem Gang und konkrete Informationen oder weitere Gerüchte dazu lagen uns noch nicht vor. Völlig abwegig wäre diese Vorstellung in kleinem Rahmen nicht, immerhin zeigte Nintendo auf der CES 2012 auch die Wii U hinter verschlossenen Türen der Presse. Unabhängig davon wandte sich ein weiterer angeblicher Insider an die italienische Seite www.nintendon.it mit der Aussage, dass die Heimkonsolen-Variante von NX zwar nicht übermäßig leistungsstark sein würde, jedoch in ähnlichen Gefilden unterwegs sei wie PS4 und Xbox One. Allzu abwegig wäre auch das nicht, immerhin ist die in PS4 und Xbox One verbaute Technik Ende 2016 auch schon drei Jahre alt, was die Produktionskosten für Nintendo senken würde. Außerdem wäre NX somit interessanter für Dritthersteller, da diese bei Portierungen von aktuellen PS4- und Xbox-One-Spielen eine ähnliche Leistung zur Verfügung hätten.

TÜFTELT NINTENDO AN EINER KONSOLE OHNE DISC-LAUFWERK?

Disc-Laufwerke sind bei Heimkonsolen seit geraumer Zeit gang und gäbe. Ein Patent deutet darauf hin, dass Nintendo zumindest mit dem Gedanken spielt, diesen Standard links liegen zu lassen.

Im Februar 2015 reichte Nintendo ein Patent ein, das von einer stationären Spielekonsole ohne Disc-Laufwerk handelt. Darin wird eine abstrakte Beispielkonsole umrissen, die alle gängigen Bestandteile einer typischen Heimkonsole umfasst (also Prozessor, Festplatte, Grafikchip, Arbeitsspeicher, Netzwerkfunktionen und so weiter – siehe Skizze rechts), jedoch auf ein Laufwerk für optische Medien (also DVDs oder Blu-rays und dergleichen) verzichtet. Enthalten ist dafür im Gegenzug ein Kartenslot für SD-Karten mit Lese- und Schreibfunktion. Sofern das Patent tatsächlich mit NX zusammenhängt, lässt das mehrere Schlüsse zu. Zum einen könnte Nintendo an einer NX-Variante arbeiten, bei der man sich die Spiele rein digital über den eShop kaufen müsste. Durch den Wegfall eines Disc-Laufwerks könnten so die Produktionskosten gesenkt werden, wodurch diese rein digitale NX-Variante vergleichsweise günstig verkauft werden könnte. Oder aber Nintendo möchte künftig erneut auf Spielmodule setzen, die mittels des Kartenlslots ausgelesen werden. Im Handheld-Segment hat sich Nintendo schließlich nie von den Cartridges getrennt. Da NX eine Familie aus mehreren ähnlichen Geräten werden soll, wäre es in diesem Fall sogar denkbar, dass sowohl Handhelds als auch Heimkonsolen die gleichen Module nutzen könnten, wodurch man die gekauften Spiele wahlweise daheim als auch unterwegs benutzen könnte. Eine dritte Möglichkeit wäre, dass dieses Patent eine NX-Variante beschreibt, die Spiele komplett über das Internet streamt. Das könnte ähnlich funktionieren wie Sonys Playstation Now, mit dem man ausgewählte Spiele auf PS4, PS3 und Vita streamen kann. Diese dritte Möglichkeit halten wir jedoch für sehr unwahrscheinlich. Übrigens wird in dem Patent ein zur Konsole dazugehöriger Controller mit einem Touch-Bildschirm beschrieben. Eine Weiterentwicklung des Wii-U-Gamepads für NX ist also ebenfalls in den Karten.



Mögliches Wiedersehen: Das Wii-U-Gamepad verfügte zum Launch über modernste Streamingtechnologie. Könnte NX eine Weiterentwicklung des Gamepads nutzen?

ERSCHEINT NX SCHON DIESES JAHR?

Eine der spannendsten Fragen rund um NX ist natürlich: Wann wird die neue Hardware veröffentlicht?

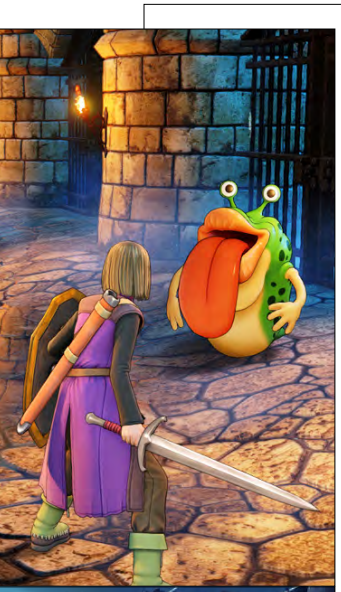
Offiziell bestätigt hat Nintendo bisher lediglich, dass wir dieses Jahr endlich konkrete Infos zu NX erfahren werden. Allerdings behaupten gleich mehrere Gerüchte unabhängig voneinander, dass uns zumindest die Veröffentlichung einer NX-Variante noch in diesem Jahr bevorstehen wird. Laut der taiwanesischen Zeitung *DigiTimes* soll der taiwanesische Elektronik-Gigant Foxconn als Produzent für Nintendos neue Hardware dienen und die Massenproduktion soll angeblich bereits im ersten Quartal 2016 beginnen. Ferner soll die Auslieferung an den Handel schon im zweiten Quartal stattfinden, was einen Launch in diesem Zeitraum nahelegen würde. Ob es sich bei diesen Angaben jedoch um die kalendarischen Quartale handelt oder um die Geschäftsquartale (im Fall von Nintendo läuft das erste Geschäftsquartal von April bis Juni und das zweite von Juli bis September), ist dabei unklar. Foxconn produzierte bereits viele Konsolen für Nintendo, unter anderem die Wii, die Wii U, den 3DS und den DS. Dass Big N also erneut die Taiwanesen beauftragt, ist daher sehr wahrscheinlich. Ein Konsolenlaunch im Sommer wäre hingegen überaus untypisch für Nintendo. Dass zumindest eine Handheld-Variante von NX noch dieses Jahr auf den Markt kommt, halten wir dagegen für sehr gut möglich. Immerhin hat der 3DS im Februar bereits fünf Jahre auf dem Buckel und die geringe Zahl an angekündigten, direkt von Nintendo entwickelten 3DS-Spielen könnte ein Hinweis darauf sein, dass man intern bereits seit geraumer Zeit für ein Nachfolger-Gerät entwickelt. Wir sind uns außerdem absolut sicher, dass mindestens eine NX-Variante spätestens auf der diesjährigen E3 vorgestellt wird – vielleicht sogar schon früher im Rahmen der GDC im März oder einem eigenen (Video-)Event von Nintendo selbst.

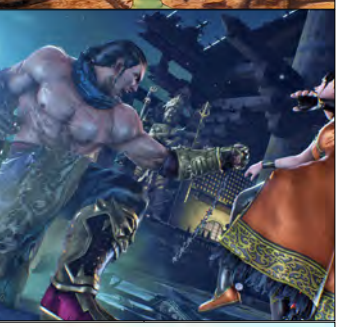
FOXCONN®

NEHMEN AMIIBO IN ZUKUNFT EINE ZENTRALERE ROLLE EIN?

Mit der Einführung von Amiibo gelang Nintendo vor etwas mehr als einem Jahr ein riesiger Erfolg und die Figuren verkaufen sich seither exzellent. Wir rechnen daher auch für NX fest mit einem Auftritt der Amiibo.

Eines ist klar: Der Toys-to-Life-Boom ist immer noch in vollem Gange. Egal ob Skylander, *Disney Infinity*-Figuren, Lego oder Amiibo – Sammelfiguren mit NFC-Funktionen für Videospiele verkaufen sich immer noch wie geschnitten Brot. Dass die NX-Konsole(n) über NFC-Funktionen verfügen werden, ist also garantiert. Bisher bieten die Sammelfiguren und -karten in den meisten Fällen allerdings nur kosmetische Bonusinhalte oder nebensächliche Funktionen. In einem Interview mit dem *Time Magazine* verriet Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima kürzlich, dass man das ursprüngliche Ziel mit Amiibo jedoch noch nicht erreicht habe. Eigentlich sollten die Figuren und Karten dazu dienen, die Spielerfahrung merklich zu verbessern und somit die damit kompatiblen Games für Käufer interessanter zu machen. Stattdessen betrachten die meisten Nintendo-Fans Amiibo als reine Sammel-Items und kaufen sie deswegen. Es könnte daher gut sein, dass Nintendo in Zukunft offensiver mit der Amiibo-Einbindung umgehen wird. Womöglich erwartet uns für NX dann ja auch das erste echte Abenteuer-Spiel der *Skylanders*-Machart rund um und mit Amiibo.





DIESE SPIELE KÖNNTEN BEREITS IN ENTWICKLUNG FÜR NX SEIN

Eine Konsole ist immer nur so gut wie die Spiele, die es dafür gibt. Zwar wurde NX noch nicht offiziell vorgestellt, dennoch gibt es bereits ein paar Hinweise auf künftige NX-Games.

Dragon Quest XI

Im Juli 2015 kündigte Square Enix im Rahmen einer großen Pressekonferenz rund um *Dragon Quest* den neuesten Ableger der traditionsreichen Rollenspiel-Reihe an. Im Rahmen dieser Pressekonferenz wurde *Dragon Quest XI* für Playstation 4, Nintendo 3DS und Nintendo NX angekündigt. Kurz darauf veröffentlichte Square Enix eine Pressemitteilung, in der plötzlich nur noch die Rede davon war, dass man die Veröffentlichung von *Dragon Quest XI* für NX nur „in Erwägung ziehe". So oder so halten wir das neue Rollenspiel im Grunde für gesetzt. Die Frage ist nur, ob und wann wir mit einer Lokalisierung rechnen können und ob es für eine stationäre oder eine mobile Variante von NX kommt. Oder gar für beides.

Wahrscheinlichkeit 95%

Dragon Quest X

In gleichem Maße wird eine NX-Umsetzung von *Dragon Quest X* „in Erwägung" gezogen. Das bisher nur in Japan für Wii, Wii U, PC und 3DS verfügbare MMORPG wird außerdem definitiv für PS4 umgesetzt. Da die Sony-Konsole vor allem im Westen enormen Erfolg genießt, steigen somit die Chancen darauf, dass *Dragon Quest X* endlich auch bei uns in Europa veröffentlicht wird. Offiziell angekündigt ist eine lokalisierte Fassung jedoch immer noch nicht – für gar keine Plattform.

Wahrscheinlichkeit 40%

Tekken 7

In Japan ist *Tekken 7* bereits seit Februar 2015 auf Arcade-Automaten spielbar. Auf der Paris Games Week im Oktober 2015 wurde der Prügler dann für Konsolen angekündigt. Das Interessante dabei: Obwohl die einzige bisher konkret bestätigte Plattform PS4 ist, ist in der Pressemitteilung zur Ankündigung stets von „Heim-Systemen" die Rede und nicht von konkreten Konsolen. Wir vermuten daher, dass die Entwickler derzeit noch unentschlossen sind, für welche Plattformen sie *Tekken 7* schlussendlich veröffentlichen werden. Angesichts der guten Beziehungen zwischen Bandai Namco und Nintendo ist eine Umsetzung für eine mögliche NX-Heimkonsole also durchaus denkbar.

Wahrscheinlichkeit 50%

Neues Mario-Jump&Run

Okay, dass ein neuer Mario-Hüpfer für Nintendos nächste Konsole(n) erscheint, ist ohnehin so sicher wie das Amen in der Kirche. Wir sind uns sogar sehr sicher, dass ein neues *Mario* entweder direkt zum Launch von NX bereitstehen wird oder spätestens einige Monate danach. Doch wird es ein 3D- oder ein 2D-Ableger? In einem Interview mit Eurogamer verriet Shigeru Miyamoto, dass man unter anderem seit Längerem über ein mögliches *Mario Galaxy 3* oder ein vergleichbares 3D-Hüpfspiel nachdenkt. Mit *Super Mario Maker* veröffentlichte Nintendo zuletzt einen zweidimensionalen Ableger – die Chancen, dass als Nächstes ein 3D-Abenteuer ansteht, sind also nicht schlecht.

Wahrscheinlichkeit 100%

Pikmin 4

Ebenfalls in einem Eurogamer-Interview verkündete Miyamoto im Juli 2015, dass sich *Pikmin 4* nicht nur in Entwicklung befindet, sondern sogar bereits kurz vor der Fertigstellung steht. Für welche Plattform *Pikmin 4* entwickelt wird, behielt das Nintendo-Mastermind jedoch für sich. Könnte es sich dabei also um einen möglichen Starttitel für NX handeln? Wenn es ein Wii-U-Spiel wäre und quasi fertig ist, hätten wir inzwischen womöglich mehr darüber gehört. Auch *Pikmin 3* war ursprünglich als Starttitel für Wii U geplant, verspätete sich dann aber. Es könnte also gut sein, dass man diesmal auf Nummer sicher gehen möchte und *Pikmin 4* deshalb schon vorzeitig für den NX-Launch fertigprogrammiert.

Wahrscheinlichkeit 80%

Das neue The Legend of Zelda

Ursprünglich sollte das neue *Zelda* für Wii U Ende 2015 erscheinen, doch im März kündigte *Zelda*-Producer Eiji Aonuma eine Verschiebung auf unbestimmte Zeit an. Aufgrund der vielen Möglichkeiten, die ein modernes Open-World-*Zelda* ermöglicht, möchte man das absolut Beste aus dem Spiel holen und braucht daher mehr Zeit. In den Fan-Foren wurde derweil die Theorie populär, die Verschiebung hänge damit zusammen, dass man das neue *Zelda* zum Starttitel für Nintendo NX umkonzipiert hätte. Im Verlauf von 2015 beteuerte Nintendo mehrfach, weiterhin an *Zelda* für Wii U zu arbeiten. Glauben wir also an eine Veröffentlichung des neuen Link-Abenteuers für Wii U? Auf jeden Fall! Und dennoch halten wir einen parallelen Release für NX für ebenso denkbar, schließlich hat Nintendo mit *Twilight Princess* seinerzeit genau das Gleiche durchgezogen und es sowohl für Wii als auch Gamecube rausgebracht.

Wahrscheinlichkeit 50%

Project Cars

Mehrere Jahre lang beteuerten die Entwickler bei Slightly Mad Studios, dass sie die Rennsimulation neben PS4, Xbox One und PC auch für Wii U entwickeln werden. Zwei Monate nachdem die anderen Versionen fertig waren, gaben die Entwickler dann zu, dass sie *Project Cars* nicht mehr für Wii U umsetzen würden, weil die Hardware nicht stark genug sei. Studio-Chef Ian Bel sagte dazu, dass man auf die Ankündigung von Nintendos nächster Hardware warten will, um eine mögliche Umsetzung dafür in Erwägung zu ziehen. Na ja, wir haben da unsere Zweifel nach der bisherigen Geschichte …

Wahrscheinlichkeit 10%

Yo-kai Watch

Im November 2015 sagte Level-5-Chef Akihiro Hino, man möchte *Yo-kai Watch* einem möglichst großen Publikum anbieten. Folglich ziehen die Entwickler sowohl Umsetzungen für Wii U als auch NX in Erwägung. Wenn man bedenkt, dass *Yo-kai Watch* alleine schon in Japan mehrere Multimillionen-Seller hervorgebracht hat und dass mindestens eine NX-Variante quasi garantiert ein portables Gerät ist, dann handelt es sich sowieso nur um eine Frage der Zeit, bis *Yo-kai Watch* seinen Weg auf NX findet.

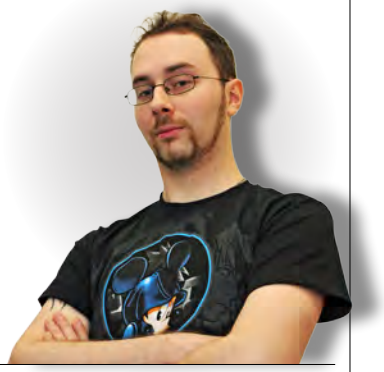
Wahrscheinlichkeit 95%

UNSERE PERSÖNLICHEN ERWARTUNGEN AN NINTENDOS NEUE HARDWARE

Mit jeder neuen Konsole kommt auch eine gewisse Erwartungshaltung. Schließlich braucht es gute Gründe, um sich ein neues Gerät ins Haus zu stellen. Das erwarten sich die Mitglieder der N-ZONE-Redaktion von Nintendo NX:

Viktor Eippert

Ich erwarte Mut zur Innovation!



Es gibt zweifelsfrei genug Dinge, für die man Nintendo kritisieren kann und sollte – etwa die schon oft erwähnten, völlig veralteten Online-Strukturen. Doch im gleichen Atemzug liebe und schätze ich Nintendo wirklich sehr für die hohe Innovationsfreude und Risikobereitschaft. Mag ja sein, dass es manchmal nach hinten losgeht (hallo, Wii U), doch viel schlimmer fände ich, wenn Nintendo ebenfalls ständig auf Nummer sicher gehen würde, wie es Sony und Microsoft mit ihren Konsolen machen. Denn wenn niemand mehr den Mut hat, radikale Innovationen an den Tag zu legen, ist die Welt der Videospiele dem Stillstand geweiht. Wenn ich mir diese bisherigen Gerüchte und Patente rund um NX so ansehe, sprudele ich regelrecht über vor Vorfreude ob der theoretischen Möglichkeiten! Ich finde vor allem die Idee, ein Spiel jederzeit im Wechsel sowohl unterwegs als auch daheim spielen zu können, sehr spannend. Doch ich bin natürlich auch Realist genug, um zu wissen, dass die Theorie nur ein Teil des Ganzen ist. Am Ende des Tages hängt es davon ab, was Nintendo wirklich in petto hat, und vor allem, wie genau die angestrebte Konsolen-Familie umgesetzt wird. Denn wie so oft kann nur dann ein voller Erfolg daraus werden, wenn Nintendo die Sache nicht halbherzig angeht. Ach und noch was: Weg mit der Regionalsperre, Nintendo!

Benjamin Kegel

Nintendo ist All-in!

Für die nicht so großen Poker-Fans kurz zur Erklärung: All-In bedeutet, dass ein Spieler sämtliche seiner noch verfügbaren Chips in die Tischmitte schiebt und damit eine Hop-oder-Top-Entscheidung erzwingt. Diese Risikobereitschaft zahlt sich dann entweder aus und der Spieler bleibt weiterhin mit dabei oder man wird ausgebootet und kann nach Hause gehen. Genau in dieser Situation befindet sich Nintendo: Im Konsolensektor kam die Wii U nie in die Puschen. Im Handheldbereich werden Smartphone-Spiele immer beliebter und graben dem nach wie vor starken 3DS das Wasser ab. NX muss auf diese beiden Probleme mit Nachdruck eine Antwort geben, sonst säuft Nintendo als Hardwarehersteller ab und macht uns den Sega – will heißen, Big N zieht sich aus dem Konsolengeschäft zurück und konzentriert sich in Zukunft ganz auf die Softwareentwicklung. Eigentlich würde das in der jetzigen Marktsituation schon fast mehr Sinn machen – mit seinen unerreicht bekannten und beliebten Marken könnte ein Nintendo ohne Zwangsbindung nur an die eigenen Konsolen den übersättigten Videospielzirkus weltweit aufrollen! Doch das will der japanische Traditionshersteller offenbar nicht: Nintendos interne Entwicklerteams arbeiten ganz offensichtlich bereits mit Hochdruck an NX-Inhalten, inklusive einer mutigen Kampfansage: „Wir sind noch lange nicht geschlagen!“

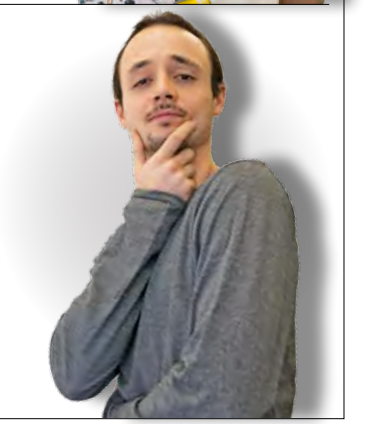
Marco Cabibbo

Nintendo muss liefern – und das werden sie auch.

Wird es nun eine ähnlich innovative Hardware wie einstmals die Wii? Ein multimedialer Service, der auch den Bereich von Smartphones und Handhelds abdeckt? Oder vielleicht tatsächlich mal eine echte Monster-Hardware, welche PS4 und Xbox One locker in den Schatten stellt? In all den Jahren habe ich von Nintendo vor allem gelernt, dass die Jungs und Mädels aus Kyoto nur sehr schwer einzuschätzen sind und so gut wie immer ihr eigenes Ding durchziehen – mit positiven wie negativen Ergebnissen. Zu einer verbindlichen Einschätzung möchte ich mich daher noch nicht hinreißen lassen, begrüße allerdings schon mal, dass Big N sich dem Trubel des Konsolen-Wettlaufs entzogen hat und sein neues Baby nicht gleichzeitig mit der Konkurrenz auf den Markt bringt. In Anbetracht des dünnen Aufgebotes an neuen Wii-U- und 3DS-Spielen von Nintendo selbst erkennt man jetzt schon glasklar, dass hinter den Kulissen massig an frischer Software für NX gearbeitet wird. Womit ich fest rechne, ist ein großer Reveal auf der diesjährigen E3, wo Nintendo so richtig klotzen wird. Sobald dann der erste Trailer zu einem neuen *Metroid* über die Bildschirme flimmert, wird sämtlicher Spott, den Nintendo all die Jahre über ertragen musste, vergessen sein. Eines wünsche ich mir dabei aber tatsächlich: einen Controller, der wieder ähnlich gut in der Hand liegt wie einstmals das Gamepad auf dem Super Nintendo.

Lukas Schmid

NX ist Nintendos letzte Chance, als Konsolenhersteller relevant zu bleiben.



Nach außen hin strahlen die Männer und Frauen bei Nintendo hinsichtlich der Hardware großen Optimismus aus. In Wahrheit dürfte Nintendo aber auf glühenden Kohlen sitzen, denn eines ist klar: Floppt das Ding genauso wie die Wii U, war's das für den japanischen Traditionshersteller – zumindest als Konsolenhersteller. Insofern bin ich zuversichtlich, dass die Macher richtig, richtig viel Mühe in NX stecken, um dieses Horrorszenario abzuwenden (obwohl ich persönlich eine Zusammenarbeit zwischen Nintendo und Sony ja auch ungemein spannend fände – aua, nicht schlagen!). Ob man dafür versucht, sich an der Konkurrenz zu orientieren oder wie mit der Wii einen völlig eigenen Weg einschlägt? Keine Ahnung. Zumindest den bisherigen, offiziellen Statements nach dürfte es aber Fall zwei sein, und die inzwischen doch sehr wahrscheinliche Heimkonsole/Handheld-Hybrid-Idee klingt mehr als nur vielversprechend. Aber ganz unabhängig davon, ob NX schlussendlich eine Konsole, ein Streaming-Device oder doch ein Toaster mit Bluetooth-Anbindung wird: Das Allerwichtigste ist, dass Nintendo wieder mehr Mühe in die Spiele selbst steckt und uns mit durchschnittlicher bis unterdurchschnittlicher Ware verschont, wie man sie in den letzten Jahren immer wieder und gerade in den vergangenen Monaten mit Titeln wie *Animal Crossing: Amiibo Festival*, *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* und Co. gesehen hat.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2016

Dieses Jahr begeht *Zelda* sein 30-jähriges Jubiläum. Und das feiert Nintendo gleich mit mehreren *Zelda*-Spielen. Am meisten sind wir natürlich auf das neueste Abenteuer für Wii U gespannt. Und wer weiß, was sich Big N anlässlich des Jubeljahres noch so einfallen lässt?

3DS	Hyrule Warriors: Legends	25. März 2016	Action
Wii U	TLoZ: Twilight Princess HD	04. März 2016	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

2 POKÉMON (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016

Ob uns dieses Jahr wohl die Ankündigung eines neuen Hauptspiels für 3DS erwartet? Wir rechnen jedenfalls fest damit!

3DS	Pokémon Super Mystery Dungeon	19. Februar 2016	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Tekken	Frühjahr 2016	Beat 'em Up
Mobile	Pokémon Go	2016	Rollenspiel

3 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

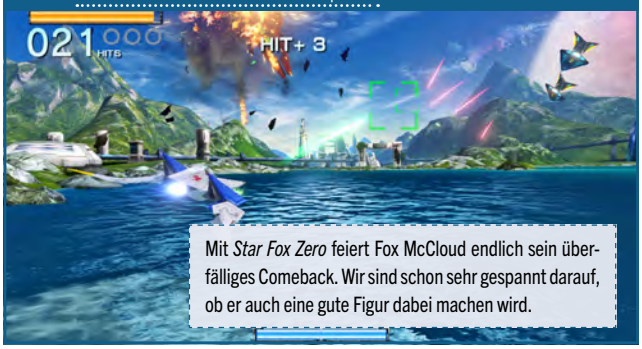
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

In Nordamerika erscheint *Fire Emblem Fates* bereits im Februar. Allzu lange müssen wir daher sicherlich auch nicht mehr auf den Strategie-Hit warten.

3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

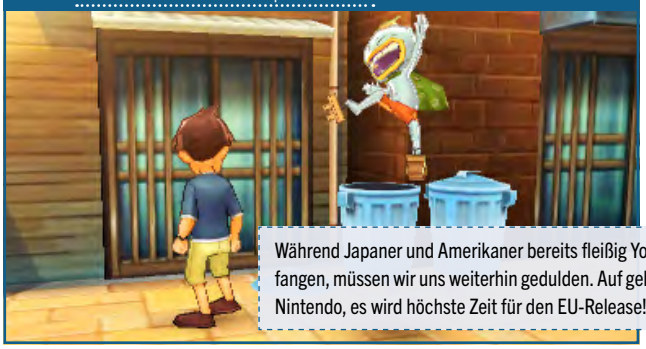
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** April 2016



Mit *Star Fox Zero* feiert Fox McCloud endlich sein überfälliges Comeback. Wir sind schon sehr gespannt darauf, ob er auch eine gute Figur dabei machen wird.

5 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016



Während Japaner und Amerikaner bereits fleißig Yo-kai fangen, müssen wir uns weiterhin gedulden. Auf geht's, Nintendo, es wird höchste Zeit für den EU-Release!

6 MARIO & SONIC B. D. OLYMP. (Wii U/3DS)

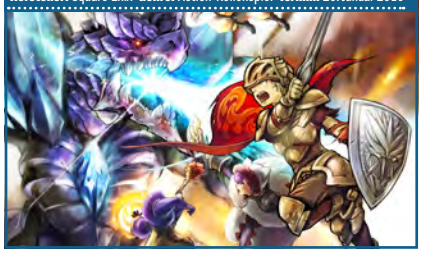
Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

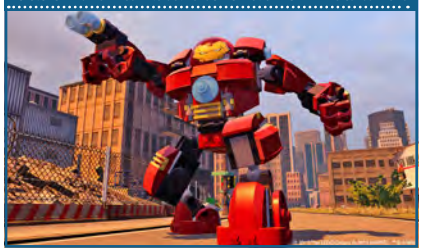
8 FINAL FANTASY EXPLORERS (3DS)

Hersteller: Square Enix **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 29. Januar 2016



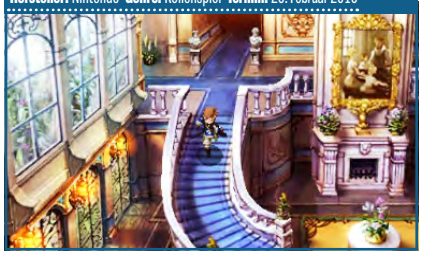
9 LEGO MARVEL'S AVENGERS (Wii U/3DS)

Hersteller: Warner Bros. Interactive **Genre:** Action **Termin:** 28. Januar 2016



10 BRAVELY SECOND: END LAYER (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 26. Februar 2016



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) – SATURN

1	**SUPER MARIO MAKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85% Auch zum Weihnachtsgeschäft hat Mario seine Pole-Position problemlos verteidigt.		
2	**YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%	
3	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%	
4	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%	
5	**JUST DANCE 2016** Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 30%	
6	**XENOBLADE CHRONICLES X** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%	
7	**MARIO PARTY 10** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%	
8	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%	
9	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%	
10	**DISNEY INFINITY 3.0** Entwickler: Avalanche Software Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 74%	

TOP 10 LESER (Wii U)

1	**XENOBLADE CHRONICLES X** Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87% Unsere Leser erkunden derzeit am liebsten die gigantische Welt Mira. Wir übrigens auch!		
2	**SUPER MARIO MAKER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%	
3	**SPLATOON** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%	
4	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%	
5	**YOSHI'S WOOLLY WORLD** Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%	
6	**MARIO KART 8** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%	
7	**SUPER MARIO 3D WORLD** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%	
8	**SKYLANDERS SUPERCHARGERS** Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%	
9	**MARIO TENNIS: ULTRA SMASH** Entwickler: Camelot Software Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 82%	
10	**LEGO DIMENSIONS** Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros. Inter.	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 79%	

TOP 10 VERKAUF (3DS) – SATURN

1	**MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.** Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87% Mario, Luigi und Papermario stürmen die Spitze der Verkaufscharts.		
2	**NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN** Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%	
3	**ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%	
4	**NEW SUPER MARIO BROS. 2** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%	
5	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%	
6	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%	
7	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%	
8	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%	
9	**THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES** Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 74%	
10	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%	

TOP 10 LESER (3DS)

1	**MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.** Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87% Das Brüder-Trio setzt sich auch bei unseren Lesern klar durch.		
2	**POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR** Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%	
3	**THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES** Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 74%	
4	**THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D** Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%	
5	**ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%	
6	**SUPER SMASH BROS.** Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%	
7	**TOMODACHI LIFE** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%	
8	**THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%	
9	**ANIMAL CROSSING: NEW LEAF** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%	
10	**MARIO KART 7** Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%	

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

LEGO MARVEL'S AVENGERS

GESPIELT Wii U 3DS

Action Die *Marvel*-Helden kehren in die klötzchenförmige *Lego*-Welt zurück! Wir verraten, warum *Lego Marvel's Avengers* das bisher beste Bauklötzchen-Abenteuer werden könnte.

Die Rätsel dürften dem bisherigen Anschein nach wieder einmal sehr simpel daherkommen und erfordern, dass wir Gegenstände zerstören und neue daraus bauen.

Lego Marvel Super Heroes von 2013 gilt als eines der besten *Lego*-Spiele überhaupt – und das mit gutem Grund. In kaum einem anderen der charmanten Bauklötzchen-Abenteuer gelang die Vermengung aus spaßigem Hüpf-, Hau- und Bau-Gameplay so gut. Gepaart wurde sie mit einer der ansprechendsten Geschichten der *Lego*-Serie, dem gewohnt putzigen und echt lustigen *Lego*-Humor und einer Oberwelt (Manhattan), die durch unzählige versteckte Objekte zum Erforschen einlud und toll gestaltet war. *Lego Marvel's Avengers* verspricht, all diese Zutaten ebenfalls zu bieten, aber noch überall eine Schippe draufzulegen. Das fängt bereits bei der Hub World an: Manhattan ist – im Vergleich zum Quasi-Vorgänger in leicht abgeänderter Form – wieder mit an Bord, hat neben noch mehr Collectibles als bisher jetzt aber auch jede Menge Nebenmissionen und andere

Das erste *Lego*-Abenteuer im *Marvel*-Universum führte große Figuren wie den Hulk ein. Nun können wir mit Figuren wie Fing Fang Foom sogar noch weiter in die Höhe wachsen!

In den Levels und den Oberwelten findet man viele Anspielungen auf die Filme und Comics. Dieser Riesenhase etwa dürfte Fans von *Iron Man* bekannt vorkommen.

Herausforderungen wie zufallsgenerierte Rettungsaufgaben zu bieten. Zudem ist es nicht mehr die einzige Hub World: Neben Manhattan erwarten uns zahlreiche weitere, kleinere und ebenso frei erforschbare Oberwelten. So dürfen wir etwa sowohl Tony Starks Villa nebst umgebendem Areal als auch Thors Heimatwelt Asgard einen Besuch abstatten. Eine nette Idee, welche an die – dort jedoch hinter Bezahlschranken versteckten – Gebiete von *Lego Dimensions* erinnert.

Manhattan ist nicht genug

Von den Oberwelten aus gelangen wir dann wie üblich in die Story-Levels, in denen wir wieder in kleinen Gruppen von Helden Kämpfe bestreiten und Umgebungsrätsel absolvieren müssen. Diese erfordern meist, dass wir aus Legosteinen bestehende Objekte auseinandernehmen und via simplen Knopfdruck neu zusammensetzen. Jeder der weit über 100 freispielbaren Lego-Helden verfügt dabei wie üblich über spezielle Fähigkeiten. Grob lassen sich diese in etwa ein Dutzend Kategorien unterteilen – denn jedem Helden ein völlig eigenes Moveset zu verleihen, wäre wohl etwas zu viel verlangt. So können manche Figuren etwa spezielle goldene Blöcke zerstören, andere wie der Hulk durch ihre schiere Körperkraft gewaltige Objekte stemmen oder zerbröseln, wieder andere wie Iron Man fliegen frei durch die Gegend. Neu hinzugekommen sind auf gigantische Ausmaße anwachsende Helden, die gerne einmal den kompletten Bildschirm einnehmen. Wie genau dieses Feature spielerisch genutzt wird, wurde noch nicht verraten, es sieht aber auf jeden Fall beeindruckend aus! Übrigens wird natürlich wieder einmal das volle Raster an Marvel-Helden geboten, sowohl große Namen wie Hulk oder Agent Coulson als auch in den Comics sehr selten eingesetzte, skurrile Gestalten wie Devil Dinosaur und Moon Boy. Wir haben übrigens nachgefragt: Spider-Man wird aufgrund seiner anstehenden großen Rolle in *Captain America 3: Civil War* leider nicht spielbar sein. Mist! Dafür werden

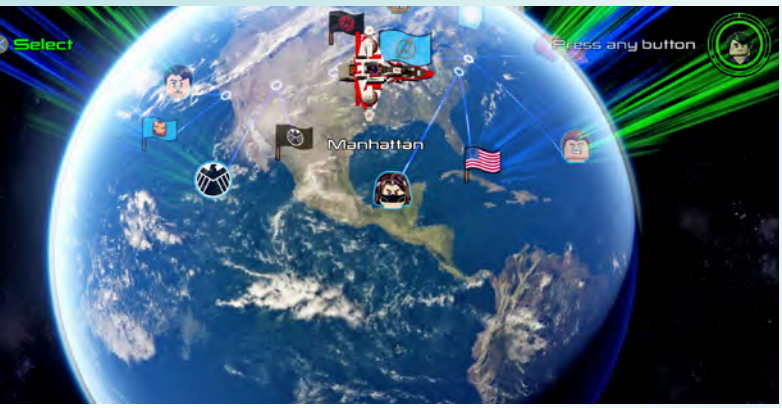
Die Zwischensequenzen sind abermals genial gelungen und verbinden gekonnt epochale Action und Humor. Man beachte das Schwein im Hintergrund.

Devil Dinosaur und Moon Boy stellen nur einen Bruchteil der zahlreichen, abgefahrenen Figuren aus der *Marvel*-Geschichte dar, die den Weg ins Spiel gefunden haben.

Auf vielfachen Fanwunsch hin wurden die Fähigkeiten des unglaublichen Hulk überarbeitet. Mit seinem Supersprung saust er nun rasend schnell durch die Gegend.

Wie in *Lego Marvel Super Heroes* ist der kultige Marvel-Guru Stan Lee wieder als spielbare Figur mit dabei und vereint die Fähigkeiten aller anderen Helden in sich.

Im Vergleich zu den Vorgängern haben die Entwickler an der Flugsteuerung gefeilt.



Von dieser Erd-Miniatur aus gelangen wir zu den verschiedenen Oberwelten des Spiels.

neben den beiden *Avengers*-Filmen auch Kino-Abenteuer wie *Iron Man 3* oder *Thor 2: The Dark Kingdom* umgesetzt.

Vier Fäuste gegen Hydra

Ebenfalls neu: das leicht überarbeitete Kampfsystem. Einerseits setzt es nun auf simple Kontermanöver, andererseits erlaubt es spezielle Team-Moves, bei denen sich etwa Thor und Iron Man zusammentun und den Feinden mittels eines durchschlagskräftigen Spezialangriffs Feuer unter den Plastikhintern machen. Spielerisch anspruchsvoller werden die Gefechte dadurch kaum, allerdings definitiv abwechslungsreicher. Wer will, stürzt sich übrigens auch wieder einmal im Koop-Modus in die Schlacht, nach wie vor jedoch nur mit einem weiteren Mitspieler und dem bisherigen Informationsstand nach nur offline. Schade, denn in derselben Spieler-Zielgruppe wildernde Konkurrenten wie *Skylanders* sind in dieser Hinsicht schon deutlich weiter. Völlig allein spielen muss man in der ebenfalls in Entwicklung befindlichen Version des Spiels für den Nintendo 3DS. Traditionell entpuppten sich die Handheld-Versionen der *Lego*-Spiele meist als deutlich beschnitten und generell einfach weniger gut als die Konsolen-Gegenstücke. Die Tatsache, dass die 3DS-Version von *Lego Marvel's Avengers* erstmals in der Seriengeschichte auch für unterwegs eine offene Spielwelt zu bieten hat, lässt uns aber auf mehr Qualität als bisher hoffen.

Gewohnt gute Lego-Qualität

Wir sind zuversichtlich, dass sich *Lego Marvel's Avengers* beim Release am 28. Januar als würdiger Nachfolger des sehr guten *Lego Marvel Super Heroes* erweisen wird. Die Gameplay-Verbesserungen verändern das Spielprinzip nicht dramatisch, wirken aber durchdacht und dürften das Spiel bereichern. Zudem dürften sammelwütige Komplettisten wieder einmal jede Menge zu tun bekommen. Dass wir von Handlung und Humor wieder einmal die hochwertige Lego-Qualität erwarten, muss wohl gar nicht erst dazugesagt werden – hier hat die *Lego*-Reihe de facto noch niemals enttäuscht.

Lukas Schmid

Eine nette Spielerei: Anders als die anderen Figuren wählen wir die verschiedenen Iron-Man-Anzüge mittels des bekannten Gesichts-Interfaces von Tony Stark aus.

Wie üblich verfügen die Figuren über spezielle Fähigkeiten, die notwendig sind, um in den Levels voranzukommen. So kann Black Widow etwa die Gegend scannen.

INTERVIEW MIT GAME-DESIGNER WILL EVANS

Mit *Lego Marvel's Avengers* treten die Entwickler von TT Games ein schweres Erbe an – schließlich gilt der Vorgänger, *Lego Marvel Super Heroes*, als eines der besten *Lego*-Spiele überhaupt. Wie die Macher mit diesem Fakt umgehen, was uns neues im Spiel erwartet und noch mehr verrät uns Will Evans, Game-Designer bei TT Games, im exklusiven Interview.

N-ZONE: Wie fühlt es sich an, wieder in die *Lego Marvel*-Welt zurückzukehren?

Will Evans: Fantastisch. Wir waren alle sehr aufgeregt, denn unser Team besteht aus lauter Marvel-Fans und wir hatten eine großartige Zeit, als wir *Lego Marvel Super Heroes* entwickelten. Es war besonders toll, durch die fantastischen Filme und die große Menge an neuen Figuren einen neuen, frischen Blick auf das Franchise werfen zu können.

N-ZONE: Was ist in *Lego Marvel's Avengers* bezüglich der Spielmechanik neu?

Will Evans: Jede Menge! Das Gameplay muss stets zu der Lizenz passen, mit der man arbeitet. Bei den *Avengers* steht also logischerweise Teamwork im Mittelpunkt. Es gibt Puzzles, welche die neuen Team-up-Moves benötigen, zusätzlich wird diese Fähigkeit auch in den Kämpfen benötigt. Jede Figur verfügt über eine individuelle Avenger-Kombination! Zudem sind die Open-World-Abschnitte größer als bisher, erstmals gibt es außerdem neben New York satte acht weitere Orte zu erforschen – namentlich Asgard, Sokovia, Südafrika, die Barton Farm, Malibu, Washington, D. C. und den S.H.I.E.L.D. Base Exterior. Und das ist nur ein Teil der neuen Dinge, die wir gemacht haben – um alles aufzulisten, würde ich wohl mehrere Seiten brauchen!

N-ZONE: Welche Filme des Marvel-Universums werden – abseits von *The Avengers* – im Spiel behandelt?

Will Evans: Die Hauptgeschichte dreht sich um die beiden *Avengers*-Filme – alleine das ist ein grandioses Erlebnis. Zusätzlich dürfen die Spieler sich auf Levels zu den beiden *Captain America*-Filmen *The First Avenger* und *The Winter Soldier*, *Iron Man 3* und *Thor: The Dark Kingdom* freuen.

N-ZONE: Bitte erzähl uns ein bisschen mehr über die besonders obskuren Figuren, die im Spiel vorkommen werden.

Will Evans: Einer der Gründe, warum wir Marvel lieben, sind die zahlreichen, oftmals fast völlig unbekannten, brillanten Figuren. In *Lego Marvel's Avengers* gibt es über 100 Figuren, die noch niemals in einem *Lego*-Spiel aufgetreten sind – manche aus dem Film-Universum, viele davon aus den Comic-Büchern. So dürft ihr euch etwa auf Jessica Jones und Luke Cage freuen, die ja gerade durch ihre jeweiligen Netflix-Serien große Popularität erlangen. Aber auch obskure Figuren wie Fing Fang Foom werden einen Auftritt in *Lego Marvel's Avengers* haben. Fing Fang Foom ist dieser riesige Drache, der fliegen, Feuer speien und auf astronomische Größe anwachsen kann. Dann ist da noch Cloud 9, die eine Gaswolke erzeugen und damit herumfliegen kann. Viel mehr will ich aber nicht verraten, schließlich ist es ein wichtiger Teil der Spielerfahrung, diese Figuren selbst zu entdecken!

N-ZONE: Was war für dich und das Team der wichtigste zu beachtende Punkt, als ihr die Oberwelten erstellt habt?

Will Evans: Inhalt! Die größte Oberwelt bringt nichts, wenn es darin nichts zu tun gibt! Deshalb kümmert sich diesmal ein eigenes Team ausschließlich um die Erstellung der Oberwelten. Sie schreiben all die Nebenmissionen und designen all die Puzzles, die man beim Erkunden entdeckt. Wir wollten sicherstellen, dass ein quasi unendlicher Nachschub an Dingen zu sehen und entdecken gegeben ist. Darum haben wir das Zufallsverbrechen-System ersonnen, damit es auch dann, wenn alle Items gesammelt und alle Aufgaben erledigt sind, noch etwas zu tun gibt. Die Arbeit eines Helden ist schließlich niemals vorüber!

N-ZONE: Habt ihr die Flugsteuerung der Figuren überarbeitet? Diese wurde im Vorgänger recht stark kritisiert.

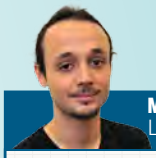
Will Evans: Wir haben auf das Feedback gehört und es bei der Entwicklung berücksichtigt. Also ja, die Flugsteuerung funktioniert diesmal ein wenig anders und dadurch hoffentlich intuitiver und einfacher. Es soll sich so natürlich wie möglich anfühlen, durch die Stadt zu schwingen oder zu fliegen.

N-ZONE: Warum, denkst du, sind die *Lego*-Spiele nach all den Jahren nach wie vor so beliebt bei den Fans?

Will Evans: Das Wichtigste ist, dass unsere Spiele Spaß machen, und zwar allen Spielerschichten und Altersklassen. Die Spieler wissen, dass sie bei einem neuen *Lego*-Spiel ein großartiges Spielerlebnis erwartet. Ich denke, ein weiterer Hauptpunkt ist, dass wir die verschiedenen Franchises immer mit riesigem Respekt behandeln. Auch wenn wir Humor einfügen müssen, passiert das immer mit viel Liebe. Zudem merken die Fans, dass uns die Geschichten und Figuren genauso wichtig sind wie ihnen. Ich denke, das fällt den Fans bei unseren Spielen auf. Außerdem sind wir auf Twitter aktiv, kommunizieren mit den Fans und hören auf ihr Feedback. Diese gegenseitige Leidenschaft zeigt sich in unseren Spielen.

N-ZONE: Würde es dich reizen, anstatt der simplen Minispiele komplexere Nebenquests in ein *Lego*-Spiel einzubauen?

Will Evans: Als Designer habe ich stets Millionen von Ideen, die ich umsetzen möchte. Trotzdem ist es wichtig, die richtige Balance in den Spielen zu finden – was für einen Erwachsenen einfach ist, könnte ein Kind hoffnungslos überfordern. Diesen Punkt haben wir bei der Entwicklung stets im Hinterkopf. Das Großartige ist aber, dass viele Kinder heutzutage besser in unseren Spielen sind als wir selbst, und ich denke, dieser Trend wird nicht so schnell wieder enden. Also wird es definitiv eine natürliche Progression in unseren Spielen geben, durch die diese komplexer werden.



MEINUNG
Lukas Schmid

„Charmant, abwechslungsreich und mit neuen Ideen versehen – vielversprechend!"

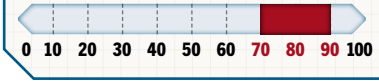
Als Spiele-Redakteur, der sich schon seit mehreren Jahren mit den diversen *Lego*-Spielen beschäftigt, weiß ich meist schon vor dem ersten Anspielen, was mich bei einem neuen Titel der Reihe erwartet: toller Humor, simples, aber ansprechendes Gameplay und generell einfach eine gewisse Wohlfühl-Grundstimmung beim Spielen. Bei *Lego Marvel's Avengers* war das im Vorfeld nicht anders und trotzdem bin ich nach meinem ersten direkten Kontakt mit dem charmanten Abenteuer positiv überrascht: Die Spielwelt wirkt lebendiger als jemals zuvor, das Kampf-Gameplay zumindest im Kern eine Spur anspruchsvoller und das Gesamtpaket einfach noch eine Idee runder, als man das von den Vorgängern gewohnt ist. Zudem war es eine wertvolle Entscheidung, dass man das Spiel nicht auf Teufel komm raus zum Release des zweiten *Avengers*-Kinofilms veröffentlicht hat – *Lego Jurassic World* etwa merkte man in einigen Punkten an, dass es zu einem bestimmten Zeitpunkt fertig sein musste und an einigen Stellen der benötigte Feinschliff fehlte. Somit bin ich zuversichtlich, dass *Lego Marvel's Avengers* das meiner Meinung nach bisher beste Lego-Abenteuer (abgesehen von *Lego City Undercover*) *Lego Marvel Super Heroes* noch einmal übertrumpfen wird. Ich freu mich drauf!

INFOS

Hersteller: Warner Bros. Games
Entwickler: TT Games
Alternative: Lego Marvel Super Heroes
Termin: 28. Januar 2016

Screen-Info: Die Bilder haben wir selbst gemacht, sie stammen aus einer fast fertigen Version des Spiels, mit welcher die Entwickler Anfang Dezember bei uns in der Redaktion vorbeischauten.

WERTUNGSTENDENZ



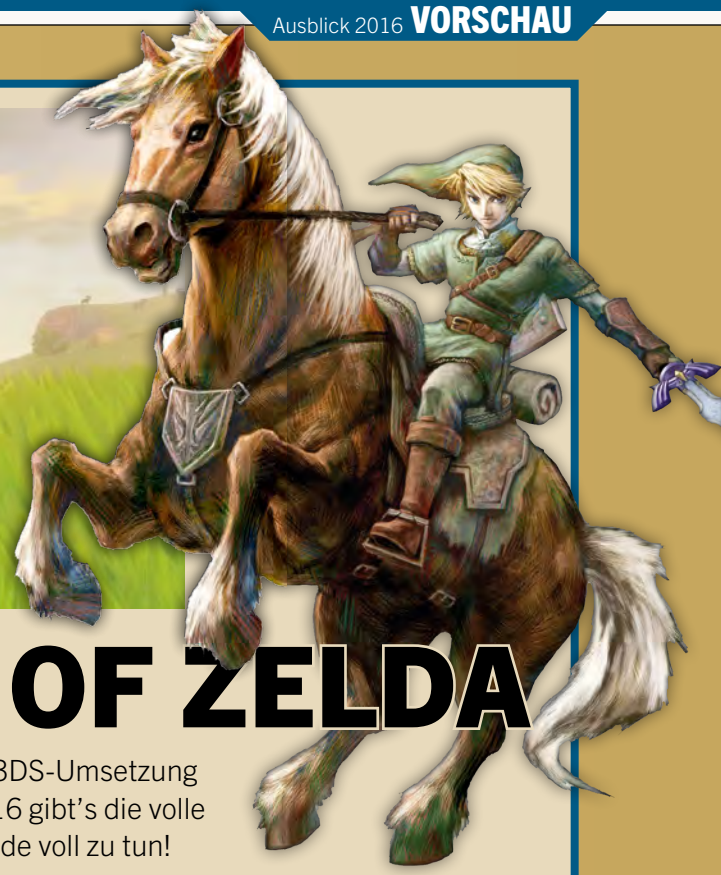
AUSBLICK 2016

Das neue Jahr ist angebrochen und passend dazu blicken wir nach vorne auf die kommenden Spiele für Wii U und 3DS. Die folgenden Titel solltet ihr euch 2016 vormerken!

Wenn man sich die Terminliste für 2016 ansieht, dann scheint uns ein typisches Übergangsjahr zwischen zwei Konsolengenerationen bevorzustehen. Während Nintendos nächste Hardware immer mehr an Bedeutung gewinnt (siehe Special ab Seite 10), kann man die für dieses Jahr geplanten Wii-U-Releases beinahe an zwei Händen abzählen. Das unbestreitbare Highlight des Jahres für Wii U ist natürlich das neue *Zelda*-Abenteuer. Gemessen an der sehr geringen Menge an frischen Infos, werden wir uns jedoch noch reichlich gedulden müssen, bevor wir die komplett offene Spielwelt mit Link erkunden dürfen. Immerhin stehen mit *Lego Marvel's Avengers*, *Star Fox Zero*, *TLoZ: Twilight Princess HD* und *Pokémon Tekken* in den kommenden Monaten ein paar potenzielle Hits an, um die Wartezeit zu überbrücken. Darüber hinaus wird es allerdings schon sehr mager, selbst wenn man die neuesten (derzeit noch nicht angekündigten) Jahresableger von *Skylanders* und *Disney Infinity* sowie kommende Indie-Hoffnungen wie *Shantae: Half Genie Hero*, *Hyper Light Drifter* oder *Limbo* hinzuzählt.

Unterwegs mehr zu spielen

An der Handheld-Front sieht es schon etwas besser aus, insbesondere Rollenspiel-Fans erwartet ein richtig starkes Jahr auf dem 3DS. Von *Fire Emblem Fates* über *Bravely Second* und *Dragon Quest VII* und *VIII* bis hin zu *Yo-kai Watch* ist für jeden Geschmack was dabei. Sehr auffällig ist hingegen das Fehlen von eigens von Nintendo entwickelten 3DS-Spielen. Der japanische Konzern fungiert zwar als Publisher für zahlreiche Handheld-Spiele 2016, Nintendos interne Entwicklungsstudios werkeln nach aktuellem Stand aber an keinem einzigen 3DS-Spiel! Zum einen liegt das sicher daran, dass Nintendo dieses Jahr noch weitere Mobile-Games abseits von *Miitomo* veröffentlichen will. Zum anderen vermuten wir stark, dass viele von Nintendos Entwicklern schon Spiele für NX programmieren. Auf welche Games sich Wii-U- und 3DS-Besitzer dennoch schon freuen können, lest ihr auf den nächsten sieben Seiten. **Viktor Eippert**



THE LEGEND OF ZELDA

Action/Action-Adventure Ein *Twilight Princess*-Remaster, eine 3DS-Umsetzung von *Hyrule Warriors* und ein völlig neues Abenteuer: 2016 gibt's die volle Ladung *Zelda* – da hat Zipfelmützenträger Link alle Hände voll zu tun!

Kaum zu glauben, trotzdem wahr: 2016 feiert *The Legend of Zelda* bereits seinen 30. Geburtstag! Während wir uns wohl anlässlich dieses Jubiläums auf zahlreiche noch unangekündigte Überraschungen vonseiten Nintendos wie etwa Virtual-Console-Veröffentlichungen älterer Titel freuen dürfen, stehen die drei Haupt-*Zelda*-Ereignisse des Jahres schon fest: Den Anfang macht am 04. März *The Legend of Zelda: Twiight Princess HD*. Die Wii-U-Umsetzung des ehemaligen Gamecube- und Wii-Spiels kommt mit deutlich höher aufgelöster Grafik sowie einer Steuerung daher, die sich zum Glück an der Gamecube- und nicht an der bewegungsintensiven Wii-Version orientiert. Zusätzliche kleine Verbesserungen, ähnlich jenen in *The Wind Waker HD*, sind laut den Entwicklern ebenfalls geplant, wurden jedoch noch nicht spezifiziert – ebensowenig wie der Nutzen des Amiibo in Form von Wolf-Link und Sidekick Midna, der gleichzeitig mit dem Spiel angekündigt wurde. Drei Wochen nach dem HD-Ausflug ins Schattenreich dürfen sich 3DS-Besitzer in der Handheld-Umsetzung des Wii-U-Hits *Hyrule Warriors* in actiongeladene Massenschlachten stürzen. Statt einer offenen Welt und Dungeons voller knackiger Rätsel müssen hier ganze Armeen an Feinden im Alleingang niedergerungen werden. Zwar fehlen eine Handvoll Modi der Wii-U-Fassung, dafür gibt's alle bisher erhältlichen DLC-Kämpfer, neue Helden sowie frische Areale und sinnvolle Gameplay-Verbesserungen. Anders als bisher dürfen wir auf dem 3DS etwa während der Schlachten jederzeit zwischen vier verschiedenen Recken wählen, können auf zwei neue Items zugreifen und – exklusiv auf dem New 3DS – stereoskopisches 3D genießen.

Die namenlose Legende

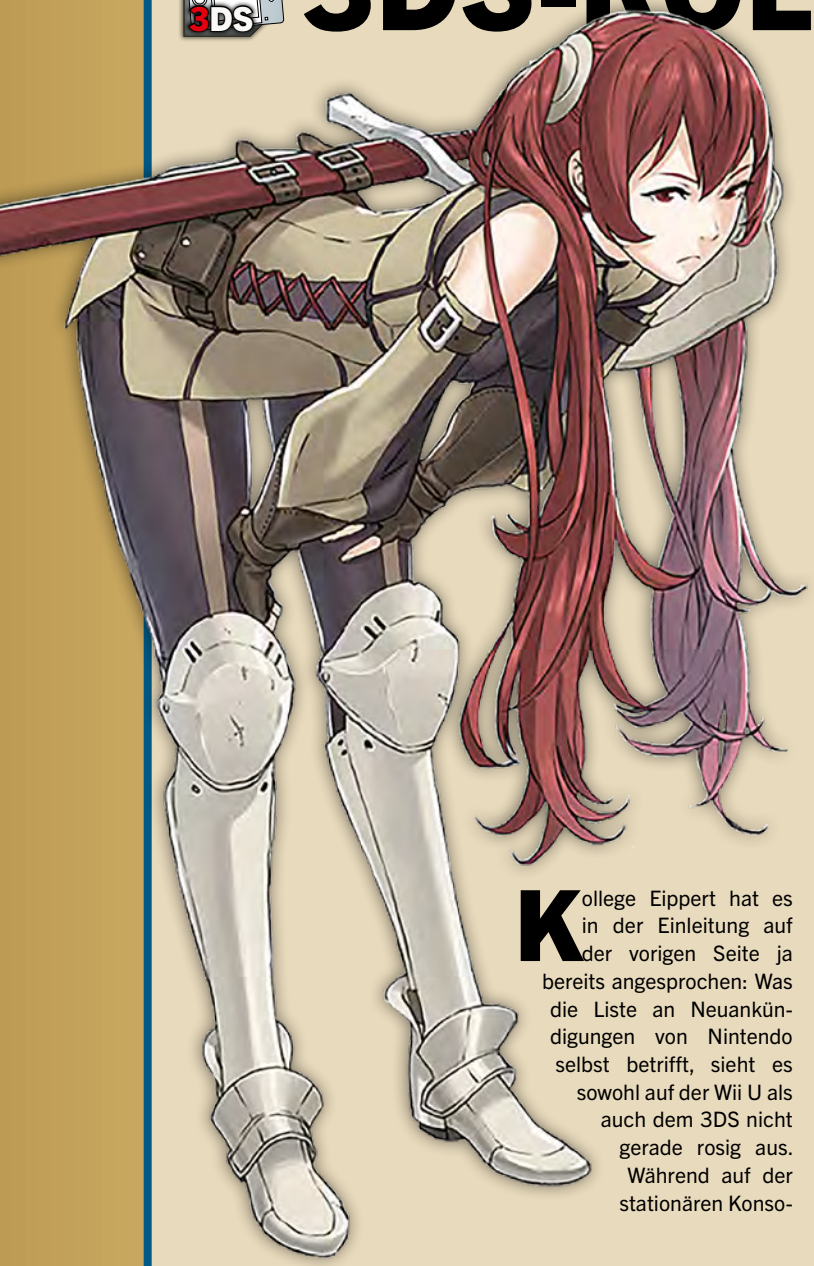
Nummer drei auf der *Zelda*-Jubiläumsliste – und für viele Fans das meisterwartete Wii-U-Spiel aller Zeiten: das nach wie vor namenlose *The Legend of Zelda* für Wii U. Bis auf acht Sekunden Gameplay – siehe Bild oben – gab es von dem Titel seit Monaten nix mehr zu sehen und Infos sind nach wie vor extrem rar gesät. Er soll aber definitiv 2016 erscheinen, und zwar noch für Wii U. Das schließt aber freilich keineswegs aus, dass sich nicht auch noch eine NX-Version des Abenteuers in der Mache befindet – de facto rechnen wir sogar damit.

Lukas Schmid

Bevor wir im völlig neuen *Zelda* für Wii U wieder Abenteuer erleben dürfen, steht im März erst noch eine Rückkehr in die Welt von *Twilight Princess* an.

***Hyrule Warriors: Legends* bringt nicht nur alle bisher erhältlichen DLC-Kämpfer, sondern auch völlig neue Recken wie Links feminine Form Linkle mit sich.**

3DS-ROLLENSPIELE



Rollenspiel 2016 geht der 3DS in sein fünftes Lebensjahr. Dass er aber noch lange nicht ausgedient hat und quicklebendig ist, beweist haufenweise hochwertige RPG-Kost aus Japan.

Kollege Eippert hat es in der Einleitung auf der vorigen Seite ja bereits angesprochen: Was die Liste an Neuankündigungen von Nintendo selbst betrifft, sieht es sowohl auf der Wii U als auch dem 3DS nicht gerade rosig aus. Während auf der stationären Konsole immerhin noch der große Auftritt von Link und Fox McCloud bevorsteht, tut sich an der mobilen Front so gut wie überhaupt nichts seitens Nintendo. Was für ein Glück, dass an dieser Stelle die Dritthersteller ins Spiel kommen und den 3DS auch 2016 mit Software versorgen. Was in diesem Jahr besonders auffällt, ist die Tatsache, dass viele der hochkarätigen Titel im Genre der Japan-Rollenspiele angesiedelt sind. Von Remakes und Fortsetzungen von bekannten Serien bis hin zu ganz neuen Franchises ist alles dabei. Worauf genau ihr euch freuen dürft, haben wir kompakt für euch zusammengefasst. Bereits das erste Highlight hätte seinen Platz in dieser Preview fast verpasst. Hätten wir mit der Abgabe nur ein paar Tage mehr Zeit gehabt, wäre für das am 29. Januar erscheinende *Final Fantasy Explorers* vielleicht schon ein Test drin gewesen. Der Serienableger unterscheidet sich fundamental von dem, was man eigentlich von *Final Fantasy* erwartet, und sollte eher als eine Mischung aus *Monster Hunter* und *Final Fantasy: Crystal Chronicles* gesehen werden. Das Gameplay ist also weitaus actionreicher und lässt euch online mit bis zu drei weiteren Mitspielern gemeinsam auf Monsterjagd gehen. Bis zu 20 verschiedene Charakterklassen stehen euch zur Verfügung, mit den richtigen Fertigkeiten könnt ihr euch sogar kurzzeitig in bekannte *Final Fantasy*-Helden wie Cloud oder Terra verwandeln. Wer auf die Heldenriege von Square Enix keine Lust hat, findet bereits eine Woche später mit *The Legend of Legacy* vielleicht sein Glück. Das bildschöne, rundenbasierte RPG weist optisch dabei so manche Parallele mit dem gerade schon erwähnten *Final Fantasy Explorers* oder dem im Februar erscheinendem *Bravely Second: End Layer* auf. Abgesehen davon steht das Spiel jedoch komplett auf eigenen Beinen und setzt vor allem auf ein in sich greifendes Kampfsystem mit vielen unterschiedlichen Jobklassen und jeder Menge Atmosphäre.

Auf etablierten wie bekannten Pfaden wandelt das Crossover-RPG *Project X Zone 2*, das eine Art Best of verschiedenster Spieleserien von Capcom, Sega und Bandai Namco darstellt.

Katzen gehören bekanntlich zu den großartigsten Tieren auf diesem Planeten. Daher nehmen wir Jibanyan mit Freuden in unsere *Yo-Kai Watch*-Truppe auf.

***Fire Emblem Fates* ist nicht das einzige Spiel der Serie, das 2016 erscheint. Für Wii U ist zudem noch ein Crossover mit *Shin Megami Tensei* vorgesehen.**

Bravely Second **hat sich in Japan außergewöhnlich gut verkauft. Mit der hierzulande erhältlichen Special Edition wird es hoffentlich genauso super laufen.**

Auch die Profis kommen nicht zu kurz. Mit ***Etrian Odyssey 2 Untold*** **steht euch eine umfangreich verbesserte Neuauflage des Originals von 2008 bevor.**

Ein Großteil der Faszination entsteht durch die charmanten wie detailreichen Pixelfiguren, unter denen sich populäre Persönlichkeiten wie Mega Man oder Chris und Jill aus *Resident Evil*, aber auch echte Underdogs wie Ryo Hazuki aus *Shenmue* oder KOS-MOS aus *Xenosaga* befinden. Nostalgie ist also auch in *Project X Zone 2* ein wichtiger Faktor. Genau am gleichen Tag, nämlich am 12. Februar, geht mit *Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight* ein weiteres vielversprechendes Rollenspiel an den Start. Wie schon im ersten *Etrian Odyssey Untold* basiert das Spiel zum größten Teil auf der 2008 veröffentlichten Episode, garniert die Neuauflage aber mit einer ausgebauten Hintergrundstory und allen inhaltlichen Verbesserungen der neueren Titel. Zum offiziell fünften Teil gibt es außer einem Teaser vom vergangenen Jahr keine handfesten Infos, 2016 soll es aber definitiv auf den Markt kommen – zuminest in Japan. Als wäre der Februar nicht schon mit genügend Rollenspielen ausgestattet, wird der kürzeste Monat des Jahres am 26. mit *Bravely Second: End Layer* glorreich abgeschlossen. Da der Titel eine direkte Fortsetzung des 2014 veröffentlichten Geheimtipps *Bravely Default* ist, dürft ihr auf dieselben Stärken zählen, die schon den ersten Teil so außergewöhnlich machten: sympathische Helden, detailverliebte Spielwelten sowie innovatives wie klassisch angehauchtes Gameplay. Pluspunkte, auf die auch das am 11. März erscheinende *Stella Glow* setzen wird. Vom großen Neuling/*Pokémon*-Konkurrenten *Yo-Kai Watch* sowie den 3DS-Remakes von *Dragon Quest VII* und *VIII* haben wir an dieser Stelle noch gar nicht gesprochen. Alle drei Titel sollen ebenfalls noch 2016 erscheinen, zwei davon sogar bis zum Sommer. In der ersten Jahreshälfte werden sich 3DS-Besitzer also kaum von ihrem Handheld lösen können. Sonderlich stören dürfte das aber keinen. **Marco Cabibbo**

Was für die älteren Spieler unter euch: ***Project X Zone 2*** **enthält viele ältere Spielefiguren, wie hier zum Beispiel die charmante Ulala aus** ***Space Channel 5*****.**

Dragon Quest **fühlt sich auf dem 3DS extrem wohl. Neben den Remakes zum siebten und achten Teil wird auch** ***Dragon Quest XI*** **auf dem System erscheinen.**

Bisher nur in Arcade-Hallen spielbar, erscheint *Pokémon Tekken* 2016 endlich für Wii U.

Pokémon Super Mystery Dungeon ist der neueste Teil der beliebten *Mystery Dungeon*-Suberie und lässt uns als Pokémon gefährliche Dungeons erkunden.

POKÉMON

Rollenspiel/Beat 'em Up/Action Die beliebten Taschenmonster haben zum 20. Geburtstag viel zu tun – dabei steht uns die größte *Pokémon*-Ankündigung noch bevor!

Ganze vier *Pokémon*-Ankündigungen hat Nintendo für 2016 bereits rausgehauen – und trotzdem sind die Fans nicht zufrieden. Warum? Weil die allerwichtigste nicht dazugehört, nämlich ein (oder eigentlich zwei) neuer Ableger der Rollenspiel-Hauptreihe. Es ist aber so gut wie sicher, dass eine solche Ankündigung nur eine Frage der Zeit ist. Ob das entsprechende Spiel (beziehungsweise die entsprechenden Spiele) dann aber noch für den Nintendo 3DS oder einen möglichen Nachfolger erscheinen, sei dahingestellt. Jetzt heißt's aber ohnehin erst einmal auf den 19. Februar warten, denn dann erscheint *Pokémon Super Mystery Dungeon* für den Nintendo 3DS. Als ein in ein Pokémon verwandelter Mensch machen wir uns auf, gemeinsam mit einer Auswahl an 20 verschiedenen Poké-Freunden zufallsgenerierte Dungeons zu erforschen. Im Laufe unserer Reise treffen wir dabei auf die knapp 720 (!) existierenden Taschenmonster und bestreiten actionreiche Kämpfe. Am 27. Februar geht's mit *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb* für die Virtual Console des 3DS weiter. Das Tolle daran: Die Tauschfunktion mit den jeweils anderen Versionen wurde nicht einfach mangels Linkkabel-Unterstützung des 3DS gestrichen, sondern durch die kabellosen Verbindungsfähigkeiten des Handhelds ersetzt. Fein!

Poké-Prügeln auf der Wii U

Doch auch Wii-U-Besitzer werden bedient. Bisher ohne genauen Termin, aber noch im Frühjahr 2016 erscheint *Pokémon Tekken* für Nintendos aktuelle Heimkonsole. Der bisherige Arcadehallen-Prügler, der von Beat-'em-Up-Experten von Bandai Namco entwickelt wird, vereint Figuren aus dem *Pokémon*-Universum mit dem Gameplay aus den *Tekken*-Spielen. Mit einer Auswahl an Taschenmonster-Kloppern, darunter etwa Glurak, Pikachu Guardevoir und Schatten-Mewtu, begeben wir uns darin in hitzige Zweikämpfe. Zusätzlich steht uns eine Handvoll Unterstützer-Pokémon in den Gefechten tatkräftig zur Seite.

Quo vadis, Pokémon Go?

Der wohl am heißesten erwartete der angekündigten Titel – und gleichzeitig der mit den meisten Fragezeichen versehene – hört auf den Namen *Pokémon Go*. Das Spiel für Smartphones und Tablets erlaubt es uns, Pokémon in der echten Welt per Augmented-Reality-Technik zu fangen und mit anderen Spielern zu tauschen. Kürzlich gab es einige neue Infos, unter anderem, dass es wie in den 3DS-Teilen Arenen geben wird, in denen Pokémon sowohl in der Stadt als auch auf dem Land gefunden werden können und sich seltene Exemplare an besonders außergewöhnlichen Orten verstecken werden. Das könnte wirklich spannend werden!

Lukas Schmid

Pokémon Go löste durch den tollen Ankündigungstrailer wahre Begeisterungsstürme aus, muss aber beweisen, dass das Konzept in der Praxis funktioniert.

Für wie viel Freude sogar der Re-Release alter Spiele sorgen kann, wenn *Pokémon* draufsteht, zeigte die Ankündigung von *Pokémon Rot*, *Blau* und *Gelb*.

SONIC THE HEDGEHOG

Sportspiel/Jump & Run Sause-Säugetier Sonic kehrt 2016 mit zwei neuen Spielen auf Wii U und 3DS zurück. Ist das angesichts der miesen Reputation des Igels in den letzten Jahren wirklich ein Grund zur Freude?

Ach, Sonic: Einst eine der größten Videospielemarken der Welt, sind die Spiele rund um den blauen Flitze-Igel inzwischen zum Symbol gebrochener Fanherzen geworden. Das hält die Entwickler aber nicht davon ab, es immer wieder zu versuchen. Immerhin, hinsichtlich *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016* ist nicht mit einem Totalausfall zu rechnen. Der Winter-Vorgänger war eine akzeptable Minispiel-Sammlung, jedoch mit sehr nerviger, ungenauer Bewegungssteuerung und Wii-FB-Zwang. Vielleicht haben die Macher in dieser Hinsicht aus ihren Fehlern gelernt. Das wünschen wir uns sogar noch mehr bei *Sonic Boom: Feuer und Eis*, welches die 3DS-Fortsetzung eines der schlechtesten *Sonic*-Spiele überhaupt darstellt. Diesmal verfügen Sonic und Konsorten über Element-Kräfte. Ähm … yay? **Lukas Schmid**

Nach dem Olympischen Wintertreiben in Sotschi von 2013 zeigen Mario, Sonic und der Rest der Bande 2016 wieder in sonnigen Gefilden, was sie sportlich drauf haben.

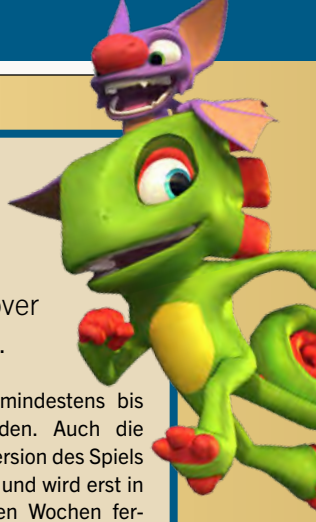
Auf Wii U war *Sonic Boom* ein Totalausfall, auf dem 3DS war es „nur" ein schlechtes Spiel. Folgerichtig bekommt nur die 3DS-Variante eine Fortsetzung.

FIRE EMBLEM

Rollenspiel Doppelte Spielerfreuden auf beiden Systemen: Während 3DS-Besitzer mit einem klassischen *Fire Emblem* ausgestattet werden, sieht es auf der Wii U schon deutlich innovativer aus.

Lokalisierungsarbeiten sind nicht ohne. Das merkt man vor allem dann, wenn es um die Umsetzung eines textlastigen Videospiels geht, was bei Titeln mit RPG-Anteilen sehr oft der Fall ist. *Fire Emblem Fates* bildet in diesem Fall keine Ausnahme: Ursprünglich erschien das Strategie-Rollenspiel bereits im Sommer 2015, allerdings nur in Japan. Während Amerikaner sich bereits auf einen Release am 19. Februar freuen dürfen, gibt es in Europa nach wie vor ein unpräzises „2016" zu hören. Immerhin steht aber bereits fest, dass *Fire Emblem Fates* auch hierzulande in verschiedene Version aufgeteilt erscheinen wird. Gönnt ihr euch die *Herrschaft*-Version, stellt ihr euch auf die Seite der Nohr; die *Vermächtnis*-Variante hingegen ist im Reich der Hoshido angesiedelt. Mag dies für Serienveteranen eine kleine, aber nicht sonderlich einschneidende Neuerung sein, werden sie sich bei *Genei Ibun Roku #FE* für die Wii U weitaus mehr umstellen müssen. Das Crossover-RPG gilt neben *Xenoblade Chronicles X* als eines der größeren Rollenspiele auf der Konsole und wurde kurz vor Jahresende in Japan veröffentlicht. Ein genaues Datum für Europa, geschweige denn einen eventuell neuen Namen für das Spiel gibt es bislang leider nicht. **Marco Cabibbo**

Sofern euch nach einem genaueren Blick auf das neue *Fire Emblem* für 3DS ist: In Ausgabe 09/15 findet ihr einen ausführlichen Importtest der Japan-Version.



YOOKA-LAYLEE

Jump'n'Run Wer mit Batgirl und der Echse spielen will, muss nicht erst auf ein Comic-Crossover von DC und Marvel warten: Playtonic Games schafft das dieses Jahr auch ganz alleine …

Als Playtonic Games mit dem ultraputzigen Hüpfspiel-Abenteuer *Yooka-Laylee* den geistigen Nachfolger zu *Banjo Kazooie* via Kickstarter ins Leben rief, ging eine Welle der weltweiten Euphorie und Spendenbereitschaft durch die Nintendo-Community. Knapp 2.850.000 Euro kamen dank 73.206 Kickstarter-Backern zusammen – kein Wunder bei den angebotenen Goodies! Vor allem das Spiel im N64-Catridge-Look war heiß begehrt. Die gute Nachricht: Bei Playtonic will man *Yooka-Laylee* bis zur Perfektion feinschleifen. Die schlechte Nachricht: Wir müssen uns deswegen bis zum Release noch mindestens bis Oktober gedulden. Auch die Toybox-Demoversion des Spiels verschiebt sich und wird erst in den kommenden Wochen fertig. Ein heißer Kandidat auf das Spiel des Jahres! **Benjamin Kegel**

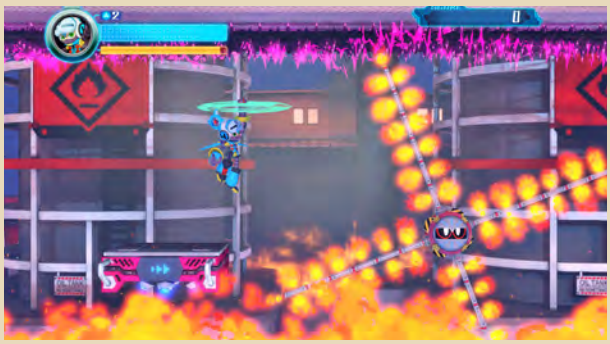
Wer bis jetzt noch nichts von *Yooka-Laylee* gehört hat, muss dringend mehr N-ZONE lesen! Euch erwartet ein wunderschönes Jump&Run-Abenteuer.

Exklusiv für Kickstarter-Backer soll im 1. Quartal 2016 die Toybox-Softwaredemo online gehen. Hier könnt ihr *Yooka-Laylee* schon mal anzocken.

MIGHTY NO. 9

Jump & Run Sieht aus wie *Mega Man*, funktioniert (fast) genauso wie *Mega Man*, heißt aber *Mighty No. 9* und wird nach ewig langer Entwicklungszeit im Februar endlich an den Start gehen.

Schlechte PR ist besser als gar keine PR? Seit der Ankündigung von *Mighty No. 9* ist der Titel umstritten, was schon bei der offensichtlichen Ähnlichkeit mit der *Mega Man*-Reihe aus dem Hause Capcom anfängt: Ihr bewegt euch aus der Seitenansicht durch anspruchsvolle 2D-Levels, um am Ende gegen einen Boss anzutreten, dessen Fertigkeiten ihr nach dem Sieg absorbiert und fortan einsetzen könnt. Frischen Wind ins Spiel bringt die Absorptions-Mechanik. Beck übernimmt für kurze Zeit die Fähigkeiten von Feinden, wenn er sie mit seinem Dash-Move rammt, muss sie hierfür aber vorher mit seinem Blaster betäuben. Die Mechaniken funktionierten bei unserer Anspiel-Session gut, technisch macht das Spiel aber leider einen eher durchwachsenen Gesamteindruck. Hoffen wir das Beste. **Katharina Reuß**



Spätere Level-Abschnitte sind nicht ohne. Wie schon zu den besten Zeiten des blauen Roboters kostet euch der Kontakt mit dem Strom ein Leben.

Ist der Endboss am Ende der Stage geschlagen, übernehmt ihr seine Fertigkeit, was euch den Marsch durch spätere Levels sehr erleichtern wird.

METROID PRIME FEDERATION FORCE

Action Von einem epischen Space-Abenteuer mit der Kopfgeldjägerin Samus Aran ist dieses 3DS-Spiel weit entfernt. Ob es sich trotzdem lohnt, den Helm aufzusetzen und die Laserkanone zu laden?

Okay, freundlicher kann man es an dieser Stelle wohl kaum ausdrücken: Als *Metroid Prime: Federation Force* auf der E3 im vergangenen Jahr enthüllt wurde, fiel die weltweite Resonanz überwiegend negativ aus – auch bei der N-ZONE. Vielleicht ist das nicht ganz fair, aber einen schlechteren Zeitpunkt dafür hätte es wohl kaum geben können. Die Erwartung, endlich wieder ein richtiges *Metroid* aus dem Hause Nintendo oder eines renommierten Drittherstellers zu Gesicht zu bekommen, war einfach zu groß. Mit dem 3DS-Ableger, der auf flottere Mehrspieler-Ballerien setzt, trat Nintendo einfach nur ins Fettnäpfchen. Hat man sich von dem Gedanken an ein „richtiges“ *Metroid* aber mal gelöst, merkt man schnell, dass *Federation Force* so manche Gemeinsamkeit mit der gefeierten *Metroid Prime*-Reihe hat. Besonders die Ego-Perspektive lässt hierauf schließen, was schon mal als Pluspunkt gewertet werden kann. Um die Massen für sich begeistern zu können, muss bis zum Release des Spiels aber noch weit mehr getan werden. **Marco Cabibbo**

Laut Kensuke Tanabe, einem der führenden Köpfe von *Federation Force*, wird Samus zwar nicht spielbar sein, wohl aber eine wichtige Rolle übernehmen.

Das für *Metroid* völlig untypische Design des Spiels – alle Spielfiguren wirken bedeutend niedlicher – gehört bislang zu den sehr großen Kritikpunkten.

STAR FOX ZERO

Action 2016 startet Fox McCloud richtig durch – und das besser aussehend als jemals zuvor. *Star Fox Zero* verhilft der Wii U in ihrem wahrscheinlich letzten großen Jahr zu neuen Höhen.

Füchse halten ja bekanntlich keinen Winterschlaf, sondern begeben sich auch in der kalten Jahreszeit immer wieder auf die Pirsch. Nintendos populärer Sternenfuchs hingegen ließ sich in den vergangenen Monaten kaum blicken und chillte lieber im warmen und gemütlichen Studio des japanischen Studios Platinum Games. Ganz auf dem faulen Fell lag er allerdings nicht, denn die zusätzliche Entwicklungszeit wurde vor allem für eine grafische Überarbeitung genutzt. Ursprünglich sollte *Star Fox Zero* im November erscheinen, wurde aufgrund der anhaltenden Kritik bezüglich der Technik dann aber zunächst auf das erste Quartal 2016 verschoben. Auf den ersten Blick mag sich dabei nicht allzu viel verändert haben, doch wer genauer hinschaut, erkennt zahlreiche verbesserte Texturen, imposantere Lichteffekte und eine stabilere Framerate. Zumindest optisch scheint *Star Fox Zero* nun auf der sicheren Seite zu stehen. Jetzt muss man nur noch hoffen, dass das klassische Arcade-Gameplay auch mit den innovativen Neuerungen harmoniert, die das Gamepad der Wii U betreffen. **Marco Cabibbo**

Screenshots werden dem Spiel eigentlich kaum gerecht, denn die verbesserte Optik kommt erst in Bewegung oder auf größeren Bildern richtig zur Geltung.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

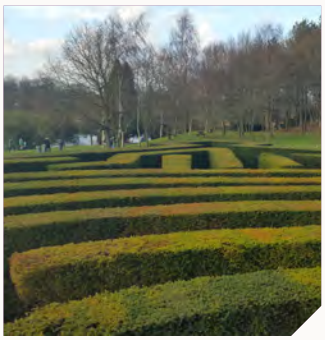
1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

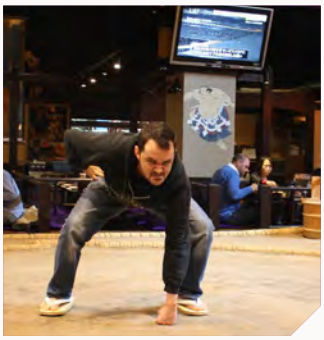
Spielt gerade: Xenoblade Chronicles X (Wii U), Might & Magic: Heroes VII (PC)
Schaut gerade: Big Bang Theory - Staffel 8
Wünscht allen Lesern: Ein tolles 2016!
Und sonst: Bin ich schwer beeindruckt vom absurd riesigen Umfang von Xenoblade Chronicles X. Nun erkunde ich Mira schon seit knapp 85 Stunden und noch immer wollen die (mitunter echt coolen!) Nebenquests einfach kein Ende finden und noch immer stoße ich auf versteckte Schätze sowie interessante und/oder wunderschöne Orte im Spiel. Toll!

BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)



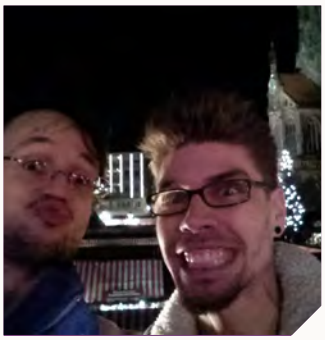
Spielt gerade: Smash Bros. für Wii U (wird immer besser, das Teil!), Fast Racing Neo (Wii U), Mass Effect 2 (PC)
Schaut gerade: Fargo auf Blu-ray – die erste Staffel. Etwas älter, aber immer noch unfassbar unterhaltsam.
Und sonst: Ich bin gerade frisch aus meinem England-Urlaub zurückgekehrt. Neun Pubs in sieben Tagen – das war fein! Obendrauf gab es noch Sightseeing in Leeds Castle (Irrgarten!), die Weißen Klippen von Dover, halb Canterbury und jede Menge tolle Filme im Londoner Kino.

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)



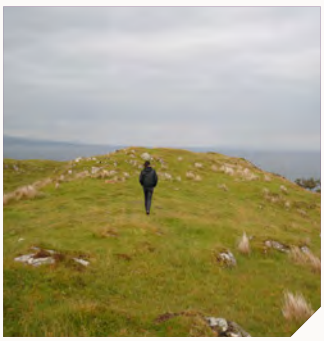
Spielt gerade: Bloodborne: The Old Hunters (PS4), Xenoblade Chronicles X (Wii U), Super Star Wars (Vita)
Schaut gerade: Star Wars: Das Erwachen der Macht
Und sonst: Der Dezember war geradezu ekelhaft warm – auch in Tokio, wo ich mich für eine knappe Woche aufgehalten habe. Gefroren habe ich lediglich Samstagnacht, als unsere lustige Truppe aus deutschen Journalisten durch das nächtliche Shibuya schlenderte. Gruß an Jo, Anne, Nino, Michi und Co.!

LUKAS SCHMID (27, Redakteur)



Spielt gerade: Fallout 4 (PS4)
Schaut gerade: The Hunger Games
Liest gerade: Hans Weigel – Man kann nicht ruhig darüber reden
Und sonst: Die Weihnachtsfeiertage sind vorbei, und obwohl es natürlich immer eine Freude ist, daheim bei der Familie zu sein, ist in diesen Tagen von klassischer Entspannung freilich wenig zu spüren. Die gönne ich mir im Januar/Februar, wo ich meinen Resturlaub nehme und plane, mich drei bis vier Wochen nicht mehr von meinem kuscheligen Sofa wegzubewegen.

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)



Spielt gerade: Tetris
Hört gerade: Baroness - Purple
Liest gerade: Frank Witzel - Die Erfindung der Roten Armee Fraktion durch einen manisch-depressiven Teenager im Sommer 1969
Und sonst: Die größte Überraschung zum Jahreswechsel: Lemmy Kilmister ist nicht unsterblich. Das hat er am 28. Dezember eindrucksvoll bewiesen. „Blitzkrebs" titelte die Yellow Press. Immerhin brauchte es eine neue Krankheit, um diesen Mann aus den Stiefeln zu hauen. R.I.P.

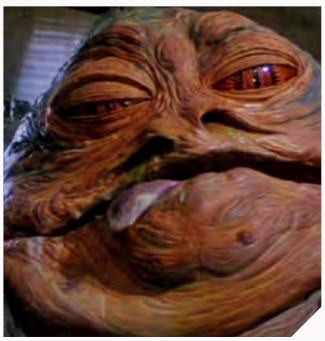
STEFANIE ZEHETBAUER (36, Layouterin)

Spielt gerade: Zelda: Majora's Mask
Schaut gerade: Lilyhammer
Wünscht: Eine erkältungsfreie Winterzeit!
Und sonst: Zum Glück waren Weihnachtsferien und niemand im Freundeskreis hatte ein großes Problem, sich 10 Stunden am Stück Zeit zu nehmen, um endlich gemeinsam die zweite Staffel True Detective zu sehen. Dass jeder mal zwischendurch stoppen durfte, um „äh sorry, bitte nochmal, wer war das, warum hat er das gesagt? " zu fragen, hat dem Ganzen erstaunlich viel Spaß verliehen. Handlung gecheckt. Super Serie!

JULIANE PRÖLL (32, Praktikantin)

Spielt gerade: Dragon Age: Inquisition (PS4), Bioshock Infinte (PC)
Schaut gerade: American Horror Story Hotel, John Wick
Liest gerade: Wolfgang Hohlbein - Der Ruf der Tiefen, Sebastian Fitzek - Passagier 23
Und sonst: Wartet darauf, dass The Walking Dead - Staffel 6 endlich weitergeht. Das dauert allerdings noch bis Februar. Bis dahin werde ich meine Zeit damit verbringen, den Trailer zum Remake von Final Fantasy VII anzuschmachten.

LAUREEN EGGMANN (22, Praktikantin)



Spielt gerade: Endlich wieder was anderes – Story of Seasons (3DS); The Witcher 3 (PC); Minecraft (Wii U)
Schaut gerade: Dr. House Staffel 4
Liest gerade: garantiert nichts mehr zu Xenoblade Chronicles X
Und sonst: Nach über 80 Spielstunden, täglichem Zocken, gefühlten hundert Tafeln Schokolade und mehreren schmerzhaften Krämpfen in Händen und Hintern ist es nun endlich vollbracht. Die Komplettlösung steht! Jetzt erstmal die Frustpfunde abarbeiten. Sieht man schon bisschen, oder?

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

TOP-TITEL	-	Story of Seasons	Story of Seasons	Fast Racing Neo
FLOP-TITEL	-	-	-	-

Minecraft (Wii U)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 36

Minecraft löst in mir ein seltsames Gefühl aus: Ich kann ganz genau verstehen, warum es auf so viele Leute eine dermaßen große Faszination ausübt, kann diese aber einfach nicht teilen – und das, obwohl ich Level-Baukästen liebe! **7**

Mir geht es im Grunde ganz genau wie Lukas. *Minecraft* begeistert nicht ohne Grund viele Zehnmillionen Menschen auf der Welt. Doch ich bin einfach keiner davon. Bei Sandkasten-Spielen verliere ich zu schnell die Motivation. **7**

Oje, *Minecraft* und ich sind noch nie wirklich gut miteinander ausgekommen. Was manche Leute in dem Spiel aber fabriziert haben … habt ihr mal das nachgebaute Anor Londo aus *Dark Souls* gesehen? Meine Fresse! **6**

Auf meiner langen Liste von Spielen, die ich nicht unbedingt brauche, steht *Minecraft* irgendwo in der Mitte. Ich finde es beeindruckend, ebenso wie die Kreativität der Gamer-Community im Spiel. Es reizt mich nur nicht. **6**

Fast Racing Neo (Wii U eShop)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 40

Juhu, *F-Zero* ist endlich für die Wii U erschienen! Nun ja, fast. Ganz so genial wie die Nintendo-Raserei finde ich das auf sicheren Pfaden wandernde *Fast Racing Neo* nämlich nicht. Wirklich viel Spaß macht's aber dennoch. **8**

Fast Racing Neo ist nicht nur für sich genommen ein echt feines Hochgeschwindigkeits-Rennspiel, es ist zudem eine technische Glanzleistung seitens der Entwickler. Rennspiel-Fans sollten unbedingt zugreifen! **8**

Auf der Gamescom im vergangenen Jahr durfte ich *Fast Racing Neo* bereits anspielen und war schnell angefixt von den kniffligen Racing-Einlagen. Glücklicherweise ist das beim fertigen Spiel nicht anders. **8**

Jaaaa, wie damals in *Extreme-G*, nur dass ich *Fast Racing Neo* nie im Kopfstand zocken musste (das war für einen Cheat!). Ganz starkes Rennspiel und zweifellos eine technische Meisterleistung auf der Wii U! **8**

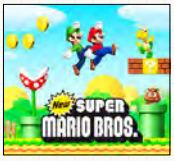
Story of Seasons (3DS)
∅ Wertung: 7,75 // Test S. 42

Mit *Harvest Moon – Story of Seasons* ist ein geistiger Nachfolger der Reihe – verbindet mich seit jeher eine Hassliebe, die mich entweder fröhlich farmen oder gelangweilt abschalten lässt. *Story of Seasons* bildet keine Ausnahme. **6**

Mit *Harvest Moon* verbindet mich seit jeher eine schöne Videospielfreundschaft. Die letzten offiziellen Serienteile waren leider nicht mehr so gut, in *Story of Seasons* macht das Farmleben jedoch wieder Laune. **8**

Endlich mal wieder ein richtiges *Harvest Moon*, wenn auch mit anderem Namen. Versüßte mir im letzten Jahr *Rune Factory 4* den Winter, ist es 2016 *Story of Seasons*. Mein erstes Schaf habe ich übrigens Viktor genannt. **8**

Bauer sucht Frau, Spiel sucht Name, Viktor sucht Gras. Also Marcos Viktor. Siehe links. Ich mag die klassischen *Harvest Moon*-Spiele sehr gerne – und *Story of Seasons* erinnert mich schön an das alte Flair. **8**



New Super Mario Bros. (Wii U VC)
∅ Wertung: x,x // Test S. 54

Kaum zu glauben, aber die inzwischen für spielerische Stagnation stehende *New Super Mario Bros.*-Reihe galt zu DS-Anfangszeiten als innovative Wiederbelebung alter Mario-Tugenden! Zudem ist es ein echt gutes Jump & Run. **8**

Hach ja, die *New Super Mario Bros.*-Spiele! Vor allem mit dem Wii-Ableger hatte ich viel Spaß, doch mit der Zeit wurden es für meinen Geschmack einfach zu viele *NSMB*-Spiele. Gut, dass Nintendo nun neue Pfade geht. **8**

An traditioneller Mario-Hüpfkost kann man nur schwer etwas auszusetzen haben. Dennoch hatte ich bei *New Super Mario Bros.* seinerzeit das Gefühl, dass Nintendo hier zu sehr auf Nummer sicher gegangen ist. **7**

Ich glaube, das fairste Wort, um *New Super Mario Bros.* zu beschreiben, ist: solide. Sein Fundament bietet klassische Klempner-Qualität, es findet aber nie zu dem Mut und der Kreativität, die andere Nintendo-Hüpfer auszeichnet. **7**

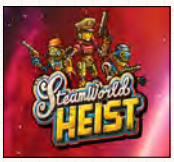
Super Mario RPG LotSS (Wii U VC)
∅ Wertung: 8,0 // Test S. 55

Den Mario-RPG-Urvater ereilt ein Schicksal, welches er mit vielen althergebrachten Spielereihen teilt: Die frühen Serienteile werden durch die Nachfolger überflügelt. Das ändert aber nix dran, dass es ein sehr gutes Spiel ist. **8**

Nintendos bekannte Ikone trifft auf Squaresofts geniale RPG-Künste – seinerzeit war *Super Mario RPG* wie ein wahr gewordener Fan-Traum. Auch heute ist der Rollenspiel-Klassiker immer noch super. **8**

Wie so manch anderer Spieler auch kam ich erst spät mit Marios RPG-Ausflug in Berührung – und war zunächst etwas skeptisch. Zum Glück konnte mich das Spiel sehr schnell von seinen Qualitäten überzeugen. **8**

Nach wie vor ein exzellenter Titel, dem man aber sein Alter ein wenig anmerkt. An der famosen Storyline, dem schieren Spielspaß und natürlich dem schamlosen Fanservice ändert das zum Glück nichts! **8**



Steamworld Heist (3DS eShop)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 57

Strategie ist nicht mein Genre und wird's wohl in diesem Leben auch nicht mehr werden. Wenn, dann mag ich sie aber so, wie *Steamworld Heist* sie bietet: Bunt und zugänglich, dass sogar ich damit zurechtkomme. **6**

Ich mochte *Steamworld Dig* bereits wegen seiner charmanten Steampunk-Atmosphäre und der interessanten Spielmechanik. Bei *Steamworld Heist* gefallen mir ebendiese Aspekte erneut sehr gut. **8**

Nettes Gameplay und eine mich aber kaum ansprechende Optik haben schon beim *Dig*-Vorgänger dafür gesorgt, dass ich den Dampfkessel schnell wieder ausgemacht habe. Geht ansonsten aber völlig in Ordnung. **7**

Stellt euch *Worms* vor, nur eben für den 3DS und mit dampfbetriebenen Roboter-Cowboys statt Erdwürmern – die dicken Wummen bleiben aber! Charmant, spannend, motivierend und wirklich clever. Ich find's klasse! **8**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 07. Januar 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2016		
S. 18 UPDATE Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	28. Januar 2016
Februar 2016		
S. 28 Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
März 2016		
S. 23 The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	04. März 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
S. 27 Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
S. 27 Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
S. 26 Pokémon Tekken	Nintendo	Frühjahr 2016
S. 29 Star Fox Zero	Nintendo	April 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
S. 23 The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
S. 28 Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Project Guard	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
S. 09 UPDATE Chasing Dead	2020 Venture	März 2016
NEU Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
NEU PictoParty	Retrpid Interactive	07. Januar 2016
UPDATE Shadow Puppeteer	Sarepta Stu./Snow Ca.	21. Januar 2016
NEU Temple of Yog	Chudhud Industries	07. Januar 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
UPDATE 6180 to the Moon	Turtle Cream	2016
UPDATE 90's Arcade Racer	Nicalis	2016
UPDATE A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
UPDATE Action Henk	Curve Digital	2016
UPDATE Adventures of Pip	TicToc Games	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
UPDATE A World of Keflings	NinjaBee	2016
UPDATE Aztez	Team Colorblind	2016
UPDATE Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
UPDATE Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
UPDATE Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2016
UPDATE Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
UPDATE Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	2016
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
UPDATE Dance of the Damned	Nexis Games	2016
UPDATE Dex	Treadlocks	2016
UPDATE Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
UPDATE Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
UPDATE Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
UPDATE Flavoured Cats	CW Games	2016
UPDATE Forced	BetaDwarf	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
UPDATE Forma.8	MixedBag	2016
S. 07 NEU Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
UPDATE Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
UPDATE Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
UPDATE Hyper Light Drifter	Heart Machine	2016
UPDATE Infinity Runner	Wales Interactive	2016
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
UPDATE Knytt Underground	Ripstone	2016
UPDATE Life of Pixel	Super Icon	2016
UPDATE Limbo	Playdead	2016
UPDATE Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
UPDATE Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	2016
UPDATE March of War	ISOTX	2016
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
UPDATE Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
UPDATE Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	2016
UPDATE Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
Poi	Polykid	2016
UPDATE Poncho	Rising Star Games	2016
UPDATE Race the Sun	Disparity Games	2016
UPDATE Rive	Two Tribes	2016
UPDATE Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
UPDATE Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
UPDATE Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2016
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2016
UPDATE Slain!	Digerati Distribution	2016
UPDATE Songs of Seven	Enlightened Games	2016
UPDATE Soul Axiom	Wales Interactive	2016
UPDATE Space Hulk	Hoplite Research	2016
UPDATE The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
NEU The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
UPDATE The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
UPDATE Twisted Fusion	Leuvision	2016
UPDATE U Craft	Nexis Games	2016
UPDATE Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
UPDATE Windup Knight 2	Robot Invader	2016
UPDATE Wonder Flick	Level-5	2016
UPDATE Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
NEU Drill Dozer	Game Freak	07. Januar 2016
NEU New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	07. Januar 2016
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2016		
S. 24 Final Fantasy Explorers	Square Enix	29. Januar 2016
S. 18 UPDATE Lego Marvel's Avengers	Warner Bros.	28. Januar 2016
Pokémon Rumble World	Nintendo	22. Januar 2016
Februar 2016		
S. 24 UPDATE Bravely Second: End Layer	Nintendo	26. Februar 2016
S. 24 Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
S. 28 Mighty No. 9	Comcept	12. Februar 2016
S. 24 UPDATE Project X Zone 2	Bandai Namco	19. Februar 2016
S. 26 Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	19. Februar 2016
S. 24 The Legend of Legacy	NIS America	05. Februar 2016
März 2016		
S. 23 Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	25. März 2016
S. 24 Stella Glow	NIS America	11. März 2016
2016		
S. 24 Dragon Quest VII: Fragmente der Vergangenheit	Square Enix	2016
S. 24 Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch...	Square Enix	2016
S. 27 Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
S. 27 Mario & Sonic bei den Olymp. Spiel: Rio 2016	Nintendo	2016
S. 29 Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
S. 27 Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
S. 24 Yo-kai Watch	Nintendo	2016
NEU Yu-Gi-Oh!	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
UPDATE Dementium: Remastered	Renegade Kid	Januar/Februar 2016
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	23. Februar 2016
NEU Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
NEU RV-7 My Drone	EnjoyUp Games	07. Januar 2016
S. 09 UPDATE Return to PopoloCrois: A Story of S...	XSEED	1. Quartal 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
UPDATE Antipole DX	Saturnine Games	2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
UPDATE Blast 'em Bunnies	Nnooo	2016
S. 07 NEU Boxboy! One more Box	Nintendo	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
UPDATE Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
Family Fishing	Aksys Games	Nicht bekannt
UPDATE Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
NEU Langrisser Re: Incarnation – Tensei	Aksys Games	19. April 2016
UPDATE Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
UPDATE Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
UPDATE Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
UPDATE Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
UPDATE Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
Radiohammer	Aksys Games	Nicht bekannt
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
UPDATE Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
UPDATE Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slice It!	Aksys Games	Nicht bekannt
UPDATE Strike Force Foxx	Big John Games	2016
UPDATE Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
UPDATE Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2016
UPDATE The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
UPDATE Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
UPDATE Treasurenauts	Renegade Kid	2016
UPDATE Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Zero Time Dilemma	Aksys Games	Sommer 2016
3DS Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
S. 26 Pokémon Blaue Edition	Nintendo	27. Februar 2016
S. 26 Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	27. Februar 2016
S. 26 Pokémon Rote Edition	Nintendo	27. Februar 2016
3DS Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mobile		
Miitomo	Nintendo	Anfang 2016
S. 26 Pokémon Go	Nintendo	2016

NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii U VC)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 07. Januar 2016

STELLA GLOW (3DS)

Hersteller: NIS America **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 11. März 2016

MINECRAFT

Adventure SSSSSSSSSSSSSSSSS – Ist das…? – SSSS. – OH MIST. *Bum*. Den schmerzlichen Verlust, wenn ein Creeper euer Haus in die Luft jagt, könnt ihr nun auch auf der Wii U verspüren.

Schaffe, schaffe, Häusle baue. In einer einsamen Welt gestrandet, völlig alleine und auf euch gestellt, müsst ihr in *Minecraft* um euer pixeliges Leben kämpfen. Nach endloser Warterei haben nun auch alle Nintendo-Fans die Möglichkeit, ihrer Kreativität freien Lauf zu lassen. Ob jedoch ein fast ungenutztes Gamepad und vereinfachtes Crafting der schier endlosen Bandbreite der Möglichkeiten für PC-Spieler die Stirn bieten kann und – ganz wichtig – was überhaupt die Faszination am Blöckchenbauen ausmacht, erörtern wir in diesem Test.

Bäume fällen wie Chuck Norris

Natürlich beginnt euer Abenteuer auf der Wii U ebenso in der Pampa, wie auch auf dem PC, der Playstation oder einer der anderen vielen Plattformen. Hardcoremäßig ist eure erste Handlung, mit bloßer Hand den nächstbesten Baum zu fällen. Neben einer Craftingstation ist das die Grundlage fürs Überleben. Wenn nachts die Zombies ihr Unwesen treiben, will niemand draußen unter freiem Himmel schlafen. Baut euch also schnellstmöglich ein Haus oder buddelt euch ein schönes Loch im Boden. Für ein kuscheliges Nachtlager kitzelt ihr einfach ein paar

Das Grauen kommt von oben: Spinnen wie diese machen auch vor harmlosen Arbeitern beim Häuslebauen nicht Halt. Absolut notwendig ist deswegen ein Schwert.

Wenn ihr Wolle benötigt, ist Schafzucht das A und O. Doch auch die Flauschquader auf Beinen haben Feinde. Hier versucht ein Wolf akrobatisch durch den Zaun zu glitchen.

Natürlich gibt es auch in der Wii-U-Version Dörfer, in denen ihr zum Beispiel Smaragde gegen wertvolle Güter tauschen könnt … oder Kartoffeln.

Entdeckerlust pur: In den vorgefertigten Welten wie der griechischen Antike (Bild oben) oder der Halloween-Welt (Bild unten) gibt es einiges zu erleben.

Schafe liebevoll mit dem Schwert und packt ein wenig Holz unter die dadurch erlangte Wolle. Wenn nicht diese Nacht dann vielleicht morgen: Irgendwann werdet ihr euch den Monstern jedoch stellen müssen. Die nötigen Fäden für zum Beispiel Bögen erhaltet ihr nur von Spinnen, Knochen für Knochenmehl als Dünger oder als Färbemittel nur von Skeletten und solltet ihr einmal etwas in die Luft sprengen wollen, braucht ihr das Schießpulver von den Creepern. Diese Viecher sind natürlich nicht ohne und nur mit passender Ausrüstung keine Gefahr mehr. Die dafür nötigen Materialen müsst ihr euch tief in der Erde suchen und schon bald werdet ihr wissen, dass man für Diamanten auch mal über Lava klettern muss.

Touch? Ach, ist überbewertet.

So schön das Gameplay auch sein könnte, verdirbt die Steuerung ein wenig den Spaß. Wer schon auf dem PC Fan des Spiels war, wird von der Wii U leider bitter enttäuscht. Das Gamepad wird – wie ja schon vorher bekannt wurde – überhaupt nicht genutzt außer als kleineres Ebenbild des Fernsehers mit wenigen Touchfunktionen. Was man so wunderbar für Crafting hätte nutzen können, geht schon als Idee unter wie die Titanic. Lieber verlässt sich Mojang hier auf das vereinfachte Herstellungssystem wie in den Sony- und Microsoft-Ablegern, wo man diese Art der Steuerung durchaus noch verschmerzen konnte, es gab schließlich keine anderen Möglichkeiten der Eingabe. Ihren möglichen Vorteil hat die Wii U somit verspielt, der Rest der Steuerung hingegen ist ganz passabel. Mit den jeweils linken und rechten hinteren Schultertasten wird platziert. Mit den vorderen Schultertasten tauscht man sein jeweiliges Hand-Item. Ist man eine andere oder noch gar keine Steuerung gewöhnt, kann das in ein kleines Chaos ausufern. Schnell wird aus dem Setzen ein Abbauen und vor allem im Kreativmodus, wo das viel schneller geht, kann man sich so einiges an Mehrarbeit machen. Auch in manchen Situationen kann die ab und zu schwerfällige Steuerung zu Problemen führen: Schnell mal etwas aus dem Inventar zu holen ist nicht möglich und zum Beispiel aufs Schwert zu wechseln dauert bei Gefahr zu lange, da Hotkeys wie in der PC-Version einfach fehlen.

Um Rohstoffe zu farmen, müsst ihr euch in die Tiefen der Welt graben. Ein falscher Schritt und ihr landet in Lava, samt dem ganzen Inventar.

Wer sich dann gerne mit einem „Nein!“ samt Facepalm ins Jenseits verabschiedet, kann das passenderweise sogar als Homer Simpson tun – mit dem nötigen Kleingeld!

FASZINATION MINECRAFT

Kaum ein Spiel hat wohl eine so große Fangemeinde wie *Minecraft* und das zahlt sich aus, vor allem für Notch, den ehemaligen Entwickler des Spiels. Dank des Hypes kaufte sich Microsoft die Rechte am Game für satte 1,9 Milliarden Euro. Doch Scheinchen mal beiseite, was fasziniert denn die Gamer so sehr am Klotzbau?

In der Kindheit nie ein Baumhaus bekommen? Diesen Wunsch könnt ihr euch zumindest virtuell erfüllen. Naturnaher ist vermutlich nur ein Loch im Boden.

Nach langer Suche mittels Enderaugen nach einer Festung und Aktivierung des Portals steht ihr ihm dann endlich gegenüber: dem Enderdrachen.

Unendliche Möglichkeiten

Minecraft bietet mit seinen zufallsgenerierten Welten mehr als nur einmal genug Überraschung für stundenlangen Spielspaß. Dabei kann jeder das Game so angehen, wie ihm das am liebsten ist. Manch einer stürzt sich nach wenigen Nächten schon in die tiefsten Höhlen- und Minenschächte, andere bauen sich lieber erst mal eine schnieke Villa. Mit über 300 verschiedenen Blöcken, Tendenz je nach Version mehr oder weniger steigend, sind bei der Gestaltung kaum Grenzen gesetzt. Auch Pixelart ist aus *Minecraft* seit dem großen Farben-Update nicht mehr wegzudenken. So konnten viele beliebte Figuren wie Mario und Konsorten in wunderbaren 16 Bit ihren Weg ins Spiel finden. Im Kreativmodus geht euch das Bauen gigantischer Gebäude oder solcher Kunst dann sogar noch leichter von der Hand. Alles, was ihr braucht, habt ihr im Inventar, fehlt nur noch die passende Inspiration. Diese liefert die Wii-U-Version netterweise schon mit: verschiedene Welten wie die Weihnachtswelt oder Halloween können begutachtet und erkundet werden. Nette Ideen findet man dort bestimmt auch. Die Grenzen setzt ihr euch und eurer Kreativität in *Minecraft* komplett selbst.

Ziellos? Nicht ganz.

Natürlich gibt es viele Kritiker, die mit Fantasie und Ideenreichtum nichts anfangen können. Entweder mag man das Prinzip eben oder nicht, weswegen wir auch auf eine Spielspaßwertung am Ende dieses Tests verzichten – schließlich hängt der Spaß in *Minecraft* mit der Kreativität des Spielers zusammen. Doch auch für die Energiesparlampen unter den Schöpfern gibt es genügend Ziele zu erreichen. Verschiedene Errungenschaften wie „Öffne das Inventar“, „Backe Brot“ oder das große Ziel „Töte den Enderdrachen“ können ergattert werden.

Gemeinsam Neues schaffen

Doch was *Minecraft* so beliebt macht, ist wohl die Möglichkeit, all das auch mit Freunden zu genießen. Aus gemeinsamen Ideen werden dann gigantische Schlösser und ganze bekannte Fantasiewelten. Doch selbst das war den Fans noch nicht genug. Durch Mods und Server tat sich hier noch so viel mehr auf: Verschiedenste Arten von Spielen werden ausgetragen, Hindernisparcours können gemeistert werden oder das Spiel durch von Spielern entwickelte Mods einfach erweitert werden. Noch bietet sich diese Möglichkeit an der Konsole nicht, aber wer weiß, was die Zukunft bringt.

Für diejenigen, die gerne jeden Tag Weihnachten hätten, ist diese Welt perfekt. Hier gibt es unter anderem die Santa-Claus-Fabrik und das Paketzentrum zu bestaunen.

Im Kreativmodus habt ihr alle im Spiel verfügbaren Blöcke und Gegenstände im Inventar. Ihr könnt sogar mit eigentlich nicht abbaubarem Grundgestein experimentieren.

Skyrim-Fans bekommen ebenfalls eine ganze Welt zum Erkunden spendiert. Entdeckt und verändert das Universum des beliebten RPG ganz nach eurem Wunsch.

Feuer und Flamme: Im Nether könnt ihr mit Ghasts, Lohen, Magmaschleimen, Zombie Pigman und Witherskeletten auf Tuchfühlung gehen oder freudig in Lava fallen.

Epische Szenen im antiken Griechenland. Da bekommt man doch gleich Lust, 300 Spartiaten zu töten.

Wie wäre ein Gamepad-DLC?

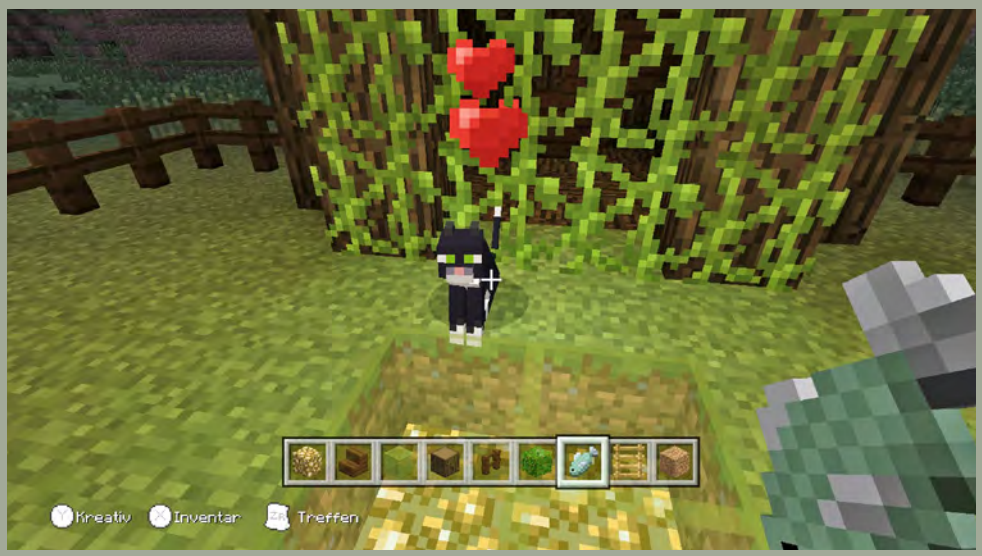
Was auf den ersten Blick wirklich nett und toll erscheinen mag, sind die im Spiel bereits enthaltenen Texturenpacks und komplette Welten, die in verschiedenen Stilen gestaltet wurden. Passend dazu kann man seinem Charakter dann noch den perfekten Skin anlegen, schon jetzt sind ganze Serien an bekannten Gesichtern dabei: Simpsons, Dr. Who, diverse Bösewichte, Monster und jede Menge Tiere. Doch natürlich gibt es dabei ein paar Haken: Die Texturepacks kann man zwar nutzen, aber dann nicht speichern. Ebenso ergeht es den Welten. Alles über das Grundpaket hinaus muss nämlich bezahlt werden. Auch bei *Minecraft* hat der DLC-Wahn somit mal wieder zugeschlagen. „Das ist ja nicht Pflicht!“, mag man da sagen, aber bei einem stattlichen Grundpreis von knapp dreißig Euro darf man dennoch ein wenig mehr erwarten.

Teilen macht Freude

Natürlich lebt ein Spiel wie *Minecraft* von den Multiplayer-Features. Dank der Wii-U-Version könnt ihr es sogar zu viert im Splitscreen auf der Couch genießen. Man sollte jedoch vorher bedenken, dass dafür ein großer hochauflösender Fernseher vonnöten ist. Alles andere macht das Spielen, nicht nur für etwas kurzsichtige Menschen, nicht sehr spaßig. Aber selbst wenn ihr euch keinen Mords-Angeber-TV leisten könnt, spielen kann man auch zu mehreren über dieses Neuland namens Internet. Eine wirklich tolle Erfindung, die ihr mal ausprobieren solltet.

Eine Welt, wie sie mir gefällt

Trotz penetrantem DLC-Wahn kann man *Minecraft* auf der Wii U durchaus genießen. In die Steuerung findet man sich nach einiger Zeit ein, die fehlenden Gamepad-Features schmerzen sehr, aber Zeit heilt ja bekanntlich Wunden. Eine Bewertung wird es jedoch in diesem Test, wie schon erwähnt, nicht geben: Dieses spezielle Erlebnis lässt sich einfach nicht mit dem gleichen Maßstab messen wie „normale“ Videospiele. Für Kreativlinge ist *Minecraft* in jedem Fall eine wunderbare Spielwiese – auch auf der Wii U. **Laureen Eggmann**



Selbst wenn ihr keine Freunde habt, müsst ihr nicht alleine durch die *Minecraft*-Welt pilgern: Natürlich gibt es Haustiere.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Ich hätte gerne ein bisschen auf dem Gamepad rumgepatscht.“

Wie viele Stunden meiner Freizeit ich schon mit Häuschenbauen, Erzesuchen und Zombiestöten verbracht habe, ist unklar. Und als anscheinend einzige Blöckchen-Süchtige in der Redaktion blieb dieser Test, sinnvollerweise, an mir kleben. Erst war ich begeistert, dann etwas demotiviert, als ich das enorm vereinfachte Craftingsystem erblicken durfte. Das hat leider nichts mehr mit der ursprünglichen PC-Version zu tun, wo man noch alle Rezepte im Kopf haben musste. Klar, man kann in den Optionen auf das Standard-Craftingsystem umschalten, aber die Steuerung so komplett ohne Touch ist dann so langsam, dass ich, bis ich mir einen Ofen gebaut und etwas zu Essen gebraten hätte, wohl einfach verhungert wäre. Macht Spaß, die Steuerung taugt mir auf PC aber mehr.

Minecraft

Termin: 17. Dezember 2015
Hersteller: Mojang
Entwickler: 4J Studios Ltd.
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 30 Euro

GRAFIK 4

Pixel, wo man geht und steht. *Minecraft* eben, was habt ihr denn erwartet ?

SOUND 8

Sprache/Text: - /Deutsch
Entspannendes Standard-*Minecraft*-Klaviergedudel. Dazu muhende Kühe, mähende Schafe und gruselige, aber ausschaltbare Höhlengeräusche.

STEUERUNG 5

Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Tja, wie schon erwähnt, fehlen die guten Features fürs Gamepad und die Steuerung an sich ist etwas gewöhnungsbedürftig.

EINZELSPIELER -

Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (4 Stufen)
Es gibt genau so viel zu tun, wie ihr euch mit eurer Fantasie ausmalen könnt.

MEHRSPIELER -

Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-4
Bauen, entdecken und Monster kloppen zu viert auf der Couch oder zu acht übers Internet.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Fast unbegrenzte Möglichkeiten
- ✚✚ Schöne vorgefertigte Welten
- ✚☐ Koop auch auf der Couch möglich
- ✚☐ Verschiedene Skins und Texturen
- ▬☐ Sehr vereinfachtes Crafting
- ▬☐ Etwas gewöhnungsbedürftige Steuerung
- ▬▬ DLCs und Bezahlen-Müssen an jeder Ecke
- ▬▬ Gamepad wird so gut wie nicht genutzt

WERTUNG/FAZIT

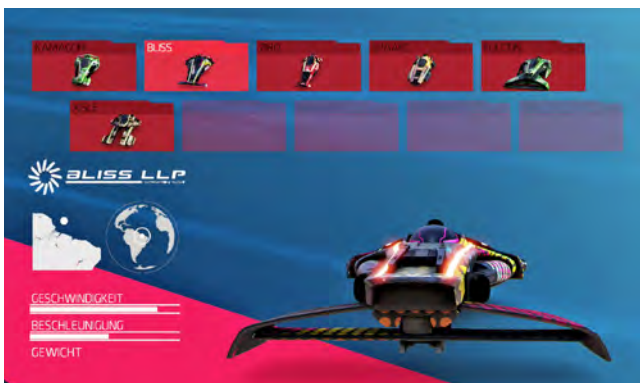
▬▬

„Kreativ und vielseitig. Fast perfekt, wenn man noch das Gamepad genutzt hätte.“

FAST RACING NEO

Rennspiel Pffft. eShop. Das ist doch nur ein Tummelplatz für kleine Indiespielchen und 2-Euro-Kram? Au contraire, verehrte Daumensportler: *Fast Racing Neo* rast an allen vorbei!

Eines gleich vorneweg: Wer in *Mario Kart* gemütlich in der 50er-Klasse an freundlich grüßenden Koopas vorbeidümpelt und damit glücklich ist, braucht in *Fast Racing Neo* gar nicht erst anzutreten. Selbst in der langsamsten der drei angebotenen Geschwindigkeitsligen (Subsonic, Supersonic und Hypersonic) erreichen die futuristischen Boliden des Science-Fiction-Rennspiels locker Geschwindigkeiten von 700 Sachen – wohlgemerkt ohne Turbo! Und die zuschaltbare Boost-Funktion hat es in sich, womit wir gar nicht mal so sehr die reine Zusatzbeschleunigung als vielmehr die taktische Raffinesse des Systems meinen: In *Fast Racing Neo* erwartet euch nämlich eine doppelte Turbo-Mechanik. Die Nachbrenner lassen sich entweder jederzeit durch das Zünden von auf der Strecke gesammelten Boost-Kugeln aktivieren oder indem man einen der Turbostreifen auf den Kursen befährt. Das wirklich Geniale dabei: Besagte Turbostreifen sind meist nicht nur sehr schmal und verlangen dadurch eine ruhige Pilotenhand, sie existieren auch in zwei unterschiedlichen Farben. Euer Fahrzeugantrieb verfügt ebenfalls über zwei Farbmodi, genannt „Phasen". Und nur wenn ihr die Phase eures Boliden der Kolorierung der Turbofelder anpasst, katapultieren euch diese auch nach vorne – andernfalls werdet ihr sogar ausgebremst oder verpasst wichtige Sprünge. So wird das Meistern einer Strecke zu einem vielschichtigen und fordernden Racing- und Reflexerlebnis, weil ihr eben nicht nur die Steuerung eurer Rennmaschine und die Kursführung im Blick haben müsst, sondern auch tunlichst das Farbmanagement eures Antriebs im Hinterkopf behalten solltet! Hier gibt es keine Waffen, keine Abkürzungen, kein grassierendes Rubberbanding – wer hier am Ende auf dem ersten Platz steht, war der beste Rennfahrer. Punkt.



Mit jedem gewonnenen Cup schaltet ihr neue Goodies frei – frische Fahrzeuge, weitere Meisterschaften und Ligen oder auch eine Jukebox.

Futuristischer Fun-Racer, ganz ohne Waffen. Habt ihr auch nur das Geringste für Spiele wie *F-Zero*, *Wipeout* oder *Extreme-G* übrig, müsst ihr zugreifen!

Genießt doch mal die Aussicht!

Nach einigen Ausflügen in den Meisterschafts-Modus mit seinen erstaunlich cleveren CPU-Gegnern solltet ihr deswegen das Zeitfahren besuchen. Hier könnt ihr euch ungestört im Alleinflug mit den insgesamt 16 Strecken der vier Cups sowie mit der brillanten Fahrzeugsteuerung vertraut machen – und sogar gegen die Bestzeiten der Entwickler antreten. Passt dabei aber auf, dass euch das atemberaubende Design der erstaunlich kreativen Kurse nicht so sehr ablenkt, dass ihr euren Boliden vor eine Wand fahrt. Oder in einen Steinschlag. Oder in ein Bein der gigantischen Mechs in Kamagori City. Oder in ein Asteroidenfeld im Orbit von Daitoshi Station. Kleinere Hindernisse wie Eiswände oder Wasserfälle könnt ihr mit aktivem Turbo zwar durchbrechen, bei einer Kollision mit einem wuchtigen Objekt auf der Piste zerbröselt euer Racer aber – und bei den brachialen Geschwindigkeiten in *Fast Racing Neo* bedeutet das in der Meisterschaft die Direktverbannung auf den letzten Platz

Eine Minikarte zur aktiven Strecke fehlt *Fast Racing Neo*. Das ist uns übrigens egal, sie würde bei den hier gebotenen Geschwindigkeiten eher ablenken als helfen.

Das ist kein Totalschaden

Eigentlich regen sich nur zwei kleine Grummelfaktoren in der technischen und spielerischen Meisterleistung, die Shin'en Multimedia da im Wii-U-eShop geparkt hat. Das weniger wichtige Problem sind die minimalen Framerate-Dellen, die bei zu vielen Partikeleffekten gleichzeitig auf der Fahrbahn auftauchen können. Mit „Partikeleffekten" meinen wir dabei insbesondere spektakulär explodierende, CPU-gesteuerte Fahrzeuge, die sich nach einem heftigen Crash in ihre Einzelteile auflösen. Bei zwei, drei gerade im Abfackeln begriffenen Racern gleichzeitig auf dem Bildschirm kann das Spiel sich dann in Sachen Framerate schon mal ganz kurz verheben, rutscht dabei aber nie auch nur in die Nähe eines störend langsamen Bildaufbaus ab. Wesentlich ärgerlicher fanden wir die hyperaktive Bestrafungsbereitschaft von *Fast Racing Neo* bei Kollisionen mit der Bande oder einem Ausritt ins Kiesbett. Selbst kleine Rempler mit einer Begrenzungswand nach einem weiten Sprung durch die Luft oder ein drei, vier Sekunden andauernder Ausritt in die Botanik nach einer schlecht genommenen Kurve führen unweigerlich dazu, dass euer Fahrzeug nach einer kurzen Zwangspause mit Geschwindigkeit 0 zurück auf die Kursmitte verfrachtet wird. Bei einem derart knapp getrimmten Spiel wie *Fast Racing Neo* ist das Gift für eine spannende, risikofreudige Fahrkultur! Hier hätte man besser einen, vielleicht gleich zwei Gänge runtergeschaltet.

Der Hero-Modus ist ein unfassbar fordernder Spezial-Cup, bei dem nur die echten Profis jemals das Abschlusspodium zu Gesicht bekommen werden.

Ein Held auf der Strecke

Zum Glück sind all diese Kleinigkeiten aber eher ein Kratzer im Lack als ein echtes Turboloch! *Fast Racing Neo* ist ein saustarkes Spiel geworden, das sich locker mit der Softwarequalität von Nintendos First-Party-Titeln messen kann – und das „nur" als eShop-Software. Dass eine solche Kombination von geringen Ladezeiten, butterweichen Framerates und fantastischem Streckendesign auf der Wii U überhaupt machbar ist, dürfte selbst viele Nintendo-Fans überraschen.

Am meisten wird euch aber das schiere Geschwindigkeitsgefühl packen – spätestens in der Hypersonic-Liga presst einen die vorbeizischende Strecke dermaßen in den Sitz, dass man als Spieler glatt das Atmen vergisst! Dabei ist die höchste Geschwindigkeitsklasse noch längst nicht die größte Herausforderung für *Fast Racing Neo*-Piloten: Erreicht ihr in der Hypersonic-Liga mindestens den dritten Platz, wird der erbarmungslose Hero-Modus freigeschaltet. Hier fungiert euer Turbo-Meter gleichzeitig als Schutzschild. Wer also voll auf Geschwindigkeit setzt, ist mit einem extrem fragilen Auto unterwegs – und das bei Maximalbeschleunigung und gespiegelten Strecken! Eure hier erworbenen Fähigkeiten kommen euch dann aber auch garantiert im lokalen Splitscreen- oder dem technisch astreinen Online-Mehrspielermodus zugute. *Fast Racing Neo* wird nicht von Sprit angetrieben, sondern von Ehrgeiz – und ist dadurch eines der besten Rennspiele auf der Wii U geworden.

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Schnell, Rennfahren, neu – stimmt alles!"

Das hier ist zwar mein Meinungskasten, trotzdem lasse ich mal kurz Gandalf ran. Wäre der legendäre *Herr der Ringe*-Zauberer nämlich ein Rennspielcrack, würde eines seiner Zitate in Richtung Frodo wie folgt lauten: „Viele, die fahren, verdienen den Neustart. Und manche, die neu starten, verdienen das Fahren. Kannst du es ihnen geben? Dann sei auch nicht so rasch mit einem Kurs-Reset bei der Hand." So schaut's aus! So ziemlich das Einzige, was mich an *Fast Racing Neo* gestört hat, waren die knappen Entscheidungen beim Fahrzeug-Respawn auf der Strecke. Viel zu oft fielen die nach meinem Geschmack unnötigerweise gegen den Spieler aus und beraubten mich der Möglichkeit, den Zweikampf auf der Strecke zu suchen oder meine eigenen Fehler zu korrigieren.

Aber hey, drauf gepfiffen: Dieses Teil ist superb!

Fast Racing Neo

Termin: 10. Dezember 2015
Hersteller: Shin'en Multimedia
Entwickler: Shin'en Multimedia
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 15 Euro

GRAFIK 10
Famose Auflösung, opulent gestaltete Tracks mit unglaublich viel Charakter, butterweiche Framerate, herrlich futuristischer Stil. Besser geht's nicht.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Eingängige Elektromucke, die perfekt zum Flair des Spiels passt. Zwei, drei Tracks gehen richtig ins Blut, der Rest ist vernünftiger Techno auf gutem Niveau.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: -
Raisermesserscharf, auf dem Gamepad aber sehr ermüdend. Wir würden definitiv zum Pro-Controller raten. Zudem hätte ein Drift-Button gereicht.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer/brutal (4 Stufen)
Ein unnachgiebiges Rennspiel, bei dem nur die Harten in den Garten kommen und Glück keine Podiumsplätze sichert. Fordernd, spannend, verbissen.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: 2-8 **Spieler offline:** 2-4
Egal ob im klassischen Splitscreen oder online: Der Multiplayer-Modus ist schnörkellos, schnell und simpel eingestellt. Das Spiel im Netz lief prima!

PRO / CONTRA
- ✚✚ Ein nahezu unerreichtes Geschwindigkeitsgefühl
- ✚✚ Bombastisch designte Strecken mit viel Seele
- ✚✚ Das Teil läuft wirklich auf der Wii U …
- ✚✚ … und das herrlich flüssig
- ✚☐ Fordernder, erbarmungsloser Rennsport
- ✚☐ Zügig angebaute Multiplayer-Optionen
- ➖☐ Kleine Framerateschwankungen bei Explosionen
- ➖☐ Übereifriges Fahrzeug-Reset-System

WERTUNG/FAZIT

86

„Zum Ende ihrer Laufbahn bekommt die Wii U doch noch (fast) ein *F-Zero* spendiert!"

Euren Charakter könnt ihr auch im Nachhinein noch anpassen. Dieser lilafarbene, vorhangähnliche Haarschnitt nennt sich übrigens „Mysteriös“.

Kühe bürsten, füttern, streicheln und melken gehört zu euren täglichen Aufgaben als guter Farmer.

STORY OF SEASONS

Simulation Tiere füttern, Kühe melken und Ernte einfahren – Eichbaumhausen sucht die aufsteigenden Sterne am Landwirtschaftshimmel!

Unter neuem Namen veröffentlicht Marvelous sein wunderschönes Farm-Erlebnis. *Story of Seasons* setzt die *Harvest Moon*-Reihe in Gedanken fort, denn die Rechte am Namen gingen mit der Trennung von eben schon Genannten und Natsume an letztere der beiden Firmen. Ob nun unter neuem Titel oder nicht: *Story of Seasons* überzeugt mit dem gewohnten Charme der *Harvest Moon*-Teile und gleicht die Fehltritte der letzten Jahre gekonnt wieder aus. Das Farmleben lässt sich nun in alter Manier endlich wieder genießen und bietet eine Fülle an Tieren und Pflanzen für euren neuen Bauernhof.

Stadt, Land, Fluss

Wie jeden Tag schuftet ihr euch im Büro zu Tode, Mittagspause, weiterschuften, heimgehen, essen und schlafen. Euer Alltag ist öde, bis zu diesem einen Tag, an dem ihr in der Zeitung langsamer als sonst den Arbeitsmarkt überfliegt. Was ihr seht? Eine Stellenausschreibung als Landwirt in einem kleinen Städtchen namens Eichbaumhausen und diesem Wink mit dem Zaunpfahl geht ihr natürlich sofort nach. Schon kurze Zeit später seid ihr stolze Besitzer einer kleinen Farm und blickt dem harten Leben auf dem Land ins Auge. Auch hier werdet ihr eine gewisse Tagesroutine entwickeln, denn Felder bestellen sich ja schließlich nicht von selbst. Ein paar 3x3-Felder mit eurer Hacke angelegt, bringt ihr nun eure erste Saat aus, gießt und bewirtschaftet das kleine Fleckchen Erde. Zu Beginn lebt ihr noch in einer ziemlichen Bruchbude, aber der ortsansässige Schreiner hilft euch natürlich gerne aus, wenn ihr genügend Materialien dafür gesammelt habt. Am einfachsten schafft ihr das, indem ihr mit eurem Werkzeug durch die Gegend streift und herumliegende Steine und Äste in Baumaterial verwandelt. Natürlich könnt ihr auch Bäume fällen und große Felsen zerkleinern, doch das kostet Ausdauer und ehe ihr es euch verseht, ist diese leer, ihr ohnmächtig und der Baum steht immer noch.

Pflanzen, gießen und ernten geht nun einfacher denn je: Neun Felder werden immer gleichzeitig bepflanzt, gegossen oder geerntet.

Zusätzlich zu eurem Gelände könnt ihr euch verschiedene öffentliche Felder „erobern“. Das heißt, derjenige, der z. B. mehr Geld einfährt, bekommt das Baurecht.

Im Spielverlauf könnt ihr die Safarizone mit euren Tieren besuchen und dort unter anderem auch Mineralien abbauen.

Wie macht die Kuh?

Habt ihr erst mal eine richtig schöne Hütte, kommt das ganze Spiel ins Rollen. Der erste Händler aus dem Seidenland reist an, um Geschäfte mit euch zu machen. Ganz nach dem Prinzip Angebot und Nachfrage bezahlen euch diese mehr Geld für spezielle Items. Zu Beginn habt ihr verständlicherweise nicht viel zu veräußern, aber diese Händler kaufen tatsächlich einfach alles. In jeder freien Sekunde solltet ihr also die Gegend durchsuchen, Sachen sammeln, in den Flüssen nach Fischen und anderem tauchen und eure vollen Taschen zum Händler schleifen. Nach all der Geldscheffelei haltet ihr bald die ersten Baupläne für einen Stall in der Hand, die man beim Händler oder Schreiner erstehen kann. Habt ihr die lange Suche nach den nötigen Materialen hinter euch gebracht, geht ihr schon am gleichen Tag, dank einer muhenden Spende eurer Nachbarin, unter die Viehwirte. Doch mit jedem Tierchen wächst auch die Verantwortung. Kühe sowie alle anderen Bewohner eurer Farm müssen mit Futter versorgt werden. Gras für die Kühe, Schafe etc. könnt ihr selbst anbauen. Hühner sind da dann schon pingeliger und lassen sich nicht so einfach mit ein paar grünen Stängeln abspeisen: Ihr Futter bekommt ihr nur beim Gemischtwarenladen in der Stadt.

Ich will der Allerbeste sein …

… wie keiner vor mir war. Ganz allein farm ich hier, ich kenne die Gefahr. So ziehen die Monate ins Land und auch wenn nicht jeder Tag etwas Neues bieten mag, so überrascht *Story of Seasons* mit Langzeitmotivation. Wird einem dann bewusst, welche Tiere und Menschen noch im Spiel auftauchen werden, kann man es kaum abwarten auch eines dieser tollen Angorakaninchen zu haben. Oder eine eigene Katze. Vielleicht doch den Hund? Und wie sieht es mit einem Alpaka aus? Man muss sich übrigens nicht entscheiden, kauft doch einfach alles, schließlich ist auf eurer eigenen, frei gestaltbaren Farm noch so viel Platz für neue Freunde.

Laureen Eggmann

Wer sich seine Hühner kauft, statt selbst zu züchten, verpasst das unglaublich süße Kükenstadium und zahlt wesentlich mehr Geld.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Also auf das spare ich jetzt mal. OMG, da gibt's Kaninchen zu kaufen!"

So in etwa ging es mir die ganze Zeit während des Tests. Ewig scheffelt man die Kohle, man will sich ja irgendwann mal die Nähstube oder einen Anbau leisten können. Schlendert man dann jedoch gemütlich über den Marktplatz und schaut beim Händler vorbei, hat man einfach so ein Kaninchen mehr und über 10.000 Scheinchen in der Tasche weniger. Erst ärgert man sich zwar, dass das hart zusammengesparte Geld einfach weg ist. Sieht man dem neuen Puschelhäschen – mehr Fellball als Tier – im Stall dann erst mal in die Augen, ist es um einen geschehen. Also zumindest solange bis man seinen Dreck wegmachen muss. Nun ja, mich hat *Story of Seasons* auf jeden Fall die Patzer wie *Harvest Moon: Das verlorene Tal* vergessen lassen. Jetzt bin ich wieder süchtig. Mist.

Story of Seasons

Termin: 31. Dezember 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Marvelous Inc.
USK-Freigabe: ab 0 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Nette 3D-Grafik vermischt mit Zeichnungen in den Gesprächen. Könnte an manchen Ecken und Kanten besser sein – süß ist es aber auf jeden Fall.

SOUND 7
Sprache/Text: - /Deutsch
Angenehme Fahrstuhl-Musik, die man auch so von *Harvest Moon* gewohnt war. Nur die Sturmeffekte samt Animation sind nicht besonders überzeugend.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Die 3x3-Einheiten der Felder und der Werkzeuge lassen das Farmen leicht von der Hand gehen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Jeden Tag gibt es viel zu tun. Hat man jedoch erst mal eine Routine, könnte es manchmal vielleicht eintönig werden. Abhilfe schaffen da aber besondere Ereignisse.

MEHRSPIELER 7
Spieler online: 2-4 **Spieler lokal:** 2-4
Pflanzen des anderen düngen und Dinge tauschen. Mehr gibt's hier nicht zu sagen.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Altbekannter *Harvest Moon*-Langzeitspaß
- ✚✚ Große Auswahl an Tieren und Pflanzen
- ✚☐ Gestaltbare Welt/Farm
- ✚☐ Leichte Steuerung
- ✚☐ Viele Ausbaumöglichkeiten für die Farm
- ✚☐ Realistisches Prinzip von Angebot und Nachfrage
- ▬☐ Mit Routine manchmal etwas eintönig
- ▬▬ Nicht viel Story rund um die Charaktere

WERTUNG/FAZIT

83

„Endlich wieder ein Farmspiel, das einen von Anfang an an den 3DS fesseln kann."

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

SUPER SMASH BROS. DLC CLOUD

Beat 'em Up Holt euer Breitschwert aus dem Schrank: Blonde Stachelfrisuren sind jetzt auch auf der Wii U schwer in Mode.

Super Smash Bros. DLC: Cloud

Termin: 15. Dezember 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: 6,99/7,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Neben einer tollen Stage erhaltet ihr mit Cloud einen respektablen Kämpfer, der weit mehr ist als nur ein schnöder Klon-Kombattant mit Schwert. Top DLC!

PRO / CONTRA

- ✚✚ Extrem gut umgesetzte Midgar-Arena
- ✚▢ Originalmusik aus *Final Fantasy VII*
- ✚▢ Cloud ist ein sehr kompetener Kämpfer …
- ▬▢ … wenn auch nicht übermäßig originell

WERTUNG/FAZIT

„Ganz klar, mit einer der besten DLC, die für *Super Smash Bros.* bislang erhältlich sind."

88

N-ZONE Wii U HIT

N-ZONE 3DS HIT

Mittlerweile ist es schon einige Konsolengenerationen her, aber vor gut zwei Dekaden bildeten Nintendo und Squaresoft – mittlerweile unter dem Namen Square Enix tätig – ein absolutes Traumduo im Rollenspielbereich. Mit dem Erscheinen der ersten Playstation war es aber ruckartig vorbei mit der Kooperation, denn in den Augen von Squaresoft konnte ein gewisses Spiel namens *Final Fantasy VII* auf dem bald erscheinenden N64 einfach nicht realisiert werden. Für viele Jahre sah es im Nintendo-Lager bei epischen Rollenspielen also sehr dünn aus. Da ist es jetzt geradezu ironisch, dass sich mit Cloud Strife der Hauptcharakter aus *Final Fantasy VII* zu *Super Smash Bros.* für Wii U und 3DS hinzugesellt – quasi genau das Game, das für die lange *FF*-Pause bei Nintendo verantwortlich war.

Bewölkte Aussichten

Wie ihr euch schon dank des großen Charakter-Artworks links denken könnt, gehört Cloud zu den Schwertschwingern im Spiel und fühlt sich im Nahkampf daher am wohlsten. Dank der schieren Größe seiner Klinge ist ihm ein gewisser Reichweitenvorteil aber gewiss, was für viele Angriffe am Boden als auch in der Luft gilt. Auch seine Spezialattacken wirken zu Beginn nicht gerade außergewöhnlich. Der vordere Special ist ein Combo-Angriff aus mehreren Treffern, sein Rettungssprung ein zweifach treffender Aufwärtshaken und neutral ausgeführt feuert Cloud eine Energiewelle ab. Interessanter wird es, wenn ihr eure Limit-Break-Anzeige voll aufgeladen habt. Dies geschieht entweder automatisch bei 100% erlittenem oder 250% angerichtetem Schaden, oder wenn ihr den Balken eigens mit Unten+Spezial aufgeladen habt. Ist dies geschehen, richtet euer nächster Spezialangriff deutlich mehr Schaden an und kann schon bei mittleren Schadensanzeigen für einen KO sorgen. Fast schon in den Schatten gestellt wird Cloud selbst von seiner Arena, welche Midgar in ein außergewöhnlich schönes Licht rückt. Exklusiv für die neue Map sind die Materia-Orbs, die zufällig erscheinen. Wer sie einsammelt, wird kurz darauf von einer beschworenen Bestia unterstützt – Effekt-Feuerwerk inbegriffen. Im Einzelpreis für knapp sechs Euro ein ziemlich gutes Angebot, nicht nur für Fans von *Final Fantasy VII*.

Marco Cabibbo

Cloud selbst weist in puncto Agilität und Angriffskraft überdurchschnittliche bis ziemlich gute Werte auf, kann allerdings auch schnell in die Ecke gedrängt werden.

Das leuchtende Kleinod müsst ihr nur berühren, schon werdet ihr wenige Augenblicke später von einer Bestia unterstützt, was sehr schön in Szene gesetzt ist.

(Stand: Version 2.1.0)

THE LEGEND OF ZELDA TRI FORCE HEROES

Action-Adventure Ein neues Gebiet zum Erforschen und Schnetzeln und zwei neue Kostüme – ist das genug, um das etwas enttäuschende Mehrspieler-Abenteuer im *The Legend of Zelda*-Universum aufzuwerten?

Zelda-Fans mussten im März 2015 ganz stark sein, als Nintendo den ersten echten Wii-U-Ableger der Reihe auf 2016 verschob. Im Oktober trocknete immerhin *Tri Force Heroes* für den 3DS die Spielertränen – nun ja, zumindest ein bisschen. Als allzu berauschend stellte sich das Mehrspieler-zentrierte Helden-Abenteuer nämlich nicht heraus. Immerhin bekamen diejenigen, die sich davon nicht abhalten ließen, sich in den Klamotten-Klamauk zu wühlen, Anfang Dezember mit dem Monsterhort ein völlig neues Gebiet spendiert – gratis, wohlgemerkt. Auf insgesamt vierzig Ebenen geben wir hier entweder alleine oder im Dreierteam zahllosen Feinden Saures; Puzzles finden sich in dem neuen Gebiet leider gar keine. Jeweils nach fünf Ebenen dürfen wir aus- und von dort aus jederzeit wieder einsteigen. Am Ende des Monsterhorts erhalten wir mit der Rüstung der Gottheit eine coole Belohnung für die Mühe (siehe Extrakasten).

Noch immer nix für Solisten

Das ist schön und gut, an den zahlreichen Mängeln des Hauptspiels ändern die neuen Inhalte aber nix – so ist es noch immer extrem langweilig, alleine in die Schlacht zu ziehen, und die nonexistente KI der virtuellen Mitstreiter sorgt regelmäßig für Ärger. Ende Dezember legte Nintendo wenigstens in einer anderen Hinsicht nach: Da sich viele Spieler beschwert hatten, dass es zu mühselig sei, mithilfe der nicht gezielt sammelbaren Materialien die zahlreichen Kostüme des Titels freizuschalten, erhält man seit diesem Zeitpunkt sogenannte Heldenpunkte für bestandene Missionen. Mit Hilfe dieser lassen sich gezielt benötigte Materialien kaufen. Zumindest für alle jene eine sinnvolle Verbesserung, die nicht bereits alle Kostüme auf die ursprüngliche Art und Weise freigeschaltet haben. Durch diese Anpassung wird das Spiel nicht unbedingt besser, sie weist aber in die richtige Richtung. Hoffen wir, dass dies auch bei zukünftigen Software-Updates so sein wird. Vielleicht wird aus einem durchschnittlichen Titel eines Tages ja doch noch ein Spiel, welches des großen Namens *Zelda* würdig ist.

Lukas Schmid

NEUE KLAMOTTEN FÜR DAS HELDEN-TRIO

Abseits des neuen Gebieten haben es auch zwei neue Kostüme ins Spiel geschafft – eines können wir bei Madame Couture anfertigen lassen, das andere erhalten wir als Belohnung fürs Bestehen des Monsterhorts. Wir stellen die beiden schmucken Klamotten vor.

LINEBECKS UNIFORM

Der Anzug des Sonderlings aus *Phantom Hourglass* lässt uns die Inhalte von Schatztruhen vor dem Öffnen sehen – sehr praktisch!

RÜSTUNG DER GOTTHEIT

Ein Kostüm, eines Helden würdig: Wir verschießen Schwertstrahlen in vier Richtungen und verfügen über mehr Widerstandsfähigkeit.

MEINUNG
Lukas Schmid

Die neuen Inhalte sind nett, trotzdem ist *Tri Force Heroes* aber nur Mittelmaß.

Als Nintendo die neuen DLC-Inhalte für *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* ankündigte, hatte ich die leise Hoffnung, dass man vielleicht gleichzeitig die gröbsten Macken des Spiels ausbessern würde; namentlich die Steuerungsmacken und die fehlende Begleiter-KI. Das ist leider nicht geschehen. Immerhin, mit dem Update 2.1.0 ist es dank der Heldenpunkte deutlich einfacher geworden, seltene Materialien für Klamotten zu ergattern. Die neuen Kostüme fügen sich zudem gut in das bereits vorhandene Portfolio ein. Und das neue Gebiet, das wir erforschen dürfen, macht trotz fehlender Rätsel durchaus Spaß. Zum Meisterwerk wird *Tri Force Heroes* wohl auch trotz zukünftiger Patches nicht mehr werden – immer wieder mal mit Freunden eine Runde die virtuelle Welt retten werde ich aber definitiv.

Zelda: Tri Force Heroes

Termin: 23. Oktober 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Grezzo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Der Stil stellt eine Mischung aus jenen von *A Link Between Worlds* und *The Wind Waker* dar und sieht ganz vorzüglich aus. Die stereoskope 3D-Darstellung ist zudem wie in *A Link Between Worlds* klasse.

SOUND 6

Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Anstatt der bekannten epischen *Zelda*-Klänge erschallen die meiste Zeit eher unpassende bis nichtssagende Melodien. Hier wäre mehr drin gewesen.

STEUERUNG 6

Touchpad: ☑
Besonderheiten: Downloadplay wird unterstützt
Die Entwickler hätten für den DLC die Chance gehabt, an den Macken der Steuerung wie dem Totem-Feature zu arbeiten. Haben sie aber nicht gemacht.

EINZELSPIELER 5

Schwierigkeitsgrad: mittel bis schwer
Das neue Gebiet und die neuen Kostüme sind nett, machen das Spiel aber nicht besser.

MEHRSPIELER 8

Spieler online: - **Spieler offline:** -
Auch die DLC-Inhalte erlebt man lieber mit echten Mitspielern und hat dann deutlich mehr Spaß als alleine.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Unterhaltsames Koop-Gameplay
- ✚☐ Schwere, aber kreative Bosskämpfe
- ✚☐ Heldenpunkte erleichtern Outfit-Kreation
- ✚☐ Recht nette neue DLC-Inhalte
- ➖☐ Unintuitiv steuerbare Totem-Formation
- ➖☐ Gameplay-Macken wurden nicht ausgebessert
- ➖➖ Gebiete müssen bei K.O. neu gestartet werden
- ➖➖ Extrem schwacher Singleplayer-Part

WERTUNG/FAZIT

74

„Die neuen Inhalte werten das *Zelda*-Abenteuer auf, machen es aber nicht zu einem besseren Spiel.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

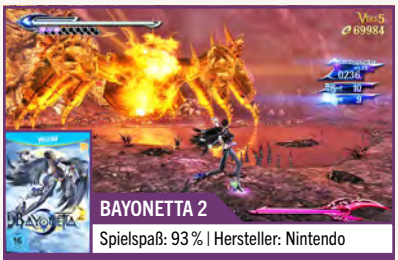
RAYMAN LEGENDS
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

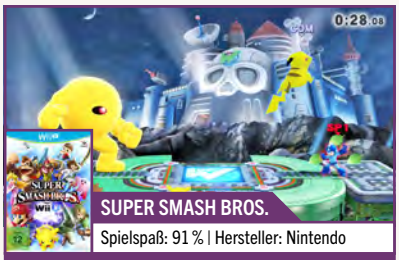
ZELDA: THE WIND WAKER HD
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13
Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U.

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

XENOBLADE CHRONICLES X

In der letzten Ausgabe der N-ZONE kam *Xenoblade X* auf eine höhere Wertung als alle restlichen getesteten Wii-U-Spiele zusammen …

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

NEU Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Wie sehr man sich doch irren kann: Wurde die PC-Handelssimulation *Der Patrizier* noch von mehreren Lesern richtig erraten, erreichte uns beim letzten Retrorätsel nicht eine korrekte Antwort.

Dabei waren wir fest überzeugt, dass gerade unsere älteren Leser mit *A Boy and his Blob* für den Game Boy noch vertraut sein würden. Da wir von der N-ZONE nicht aus Zucker sind, legen wir für diese Ausgabe noch eine Schippe obendrauf. Gesucht wird in diesem Monat ein Spiel für Nintendo Famicom, das außerhalb Japans niemals offiziell erschienen ist. Eine Besonderheit stellt es dabei aus mehreren Gründen dar. So wurde auf der Verpackung des Titels explizit davor gewarnt, dass es sich nicht um ein konventionelles Spiel handele sowie bewusst extrem schwierig und kaum lösbar gehalten sei. Unter anderem müsst ihr etwa das Mikrofon des zweiten Famicom-Controllers verwenden oder dürft das Gamepad für eine Stunde nicht berühren. Kein Wunder also, dass es mit zu den schlechtesten Spielen für den Famicom gezählt wird.

MY TWO COINS

Nintendo findet im Moment nicht statt: Von den First-Party-Studios bei Big N landet praktisch gar nichts mehr auf der Wii U, auch sonst ist es in Japan mucksmäuschenstill. Und genau deswegen bin ich sehr stolz auf Nintendo – denn diese verdächtige Ruhe ist ein klares Indiz dafür, dass man aus den Fehlern der Wii-U-Ära gelernt hat und etwas Großes plant …

Bei Videospielkonsolen gibt es einen gefürchteten Teufelskreis: Werden für ein System zu wenige Spiele angeboten, finden sich für die Plattform nicht genügend Käufer. Hat sich eine Plattform nicht oft genug verkauft, haben die Spielehersteller kein Interesse daran, weitere Games für die schwächelnde Plattform zu programmieren. Das sorgt wiederum für noch weniger Spiele und so weiter und so fort. Am Ende steht man dann als Konsolenhersteller ziemlich alleine da und muss komplett in Eigenregie für frische Software sorgen, um die Kunden nicht zu vergrätzen. Fällt euch so ganz spontan eine aktuelle Konsole ein, bei der dieser Zustand eingetreten ist?

Genau deswegen gibt es bei Videospielkonsolen auch eine kritische Masse – also eine vernünftig hohe Anzahl an Spielen, um genügend Spieler möglichst früh nach dem Verkaufsstart der neuen Plattform anzusprechen und vom Erwerb der Konsole zu überzeugen. Danach läuft der Laden dann meist ordentlich, weil es eine gesunde Käuferschicht auch für Games von Drittherstellern gibt. Und ich bin mir ziemlich sicher, der Grund, warum man von Nintendo gerade so wenig Wii-U-Spiele sieht, ist die Produktion von NX-Inhalten. Praktisch die ganze Firma schraubt wohl schon an Ideen und Spielen für die neue Plattform. Wir brauchen nur noch ein wenig Geduld!

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

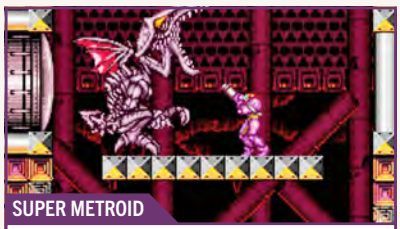
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorpsiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

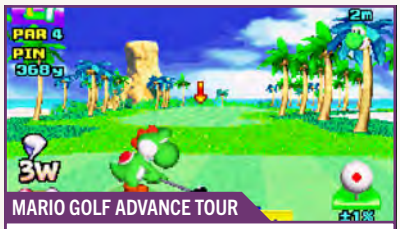
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

Volleyball
Spielspaß: 3 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

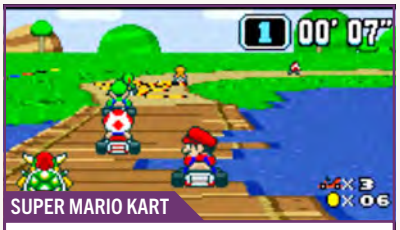
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

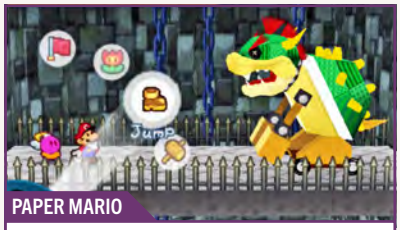
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Zwar nicht das beste *Zelda* aller Zeiten, aber (genau wie *Phantom Hourglass*) ein feines Spin-off-Abenteuer!

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Gargoyle's Quest 2
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby: Nightmare in Dreamland
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mario Power Tennis
Test (08/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Camelot Software

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Sin & Punishment: Successor of the Skies
Test (09/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

NEU Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

NES Remix 2
Test (06/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

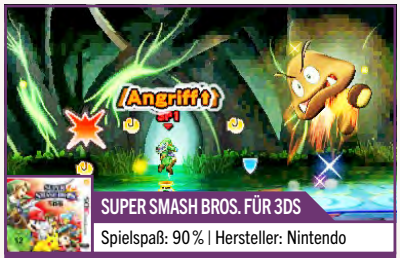
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

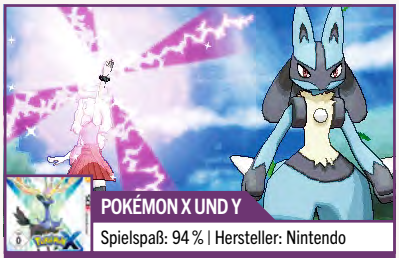
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Bravely Default For the Sequel
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: New Leaf
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.

Wär hätte das gedacht, die Mario-Brüder funktionieren auch als Mario, Luigi und … Mario. Allein schon der famose Humor ist den Spielkauf wert.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Mystery Dungeon
Test (11/15): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Skylanders: Giants
Test (12/12): 82 % | Genre: Adventure | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

SUPER EFFECTIVE

***Fast Racing Neo* ist schon ein echt geniales Rennspiel – schade, dass es erst am Spätabend der Wii-U-Ära an den Start geht! Holen solltet ihr euch den futuristischen Turbo-Jockey aber auf jeden Fall. Und damit das mit dem Podium auch was wird, geben wir euch ein paar wertvolle Tipps mit auf die Piste. Bitteschön:**

Manuelles Turbo-Management

Zunächst mal: Verschwendet euren aufgetankten Turbo nicht auf einem Streckenabschnitt mit zahlreichen Boost-Streifen. Mehr als ein Turbo gleichzeitig macht nicht viel Sinn – also nehmt lieber die Gratis-Beschleunigung von der Rennstrecke mit! Auch solltet ihr nicht kurz vor einem Boost-Streifen euren manuellen Turbo zünden, der hat nämlich eine Mindestbrenndauer und verschwendet so schnell euer wertvolles Nitro-Meter. Außerdem ist es ratsam, in der dritten Runde für das letzte Streckenviertel wenigstens ein, zwei Boost-Ladungen übrig zu haben, damit ihr in Last-Minute-Duellen um die besten Plätze nicht wehrlos um die Kurven fahrt.

Hindernisse durchbrechen

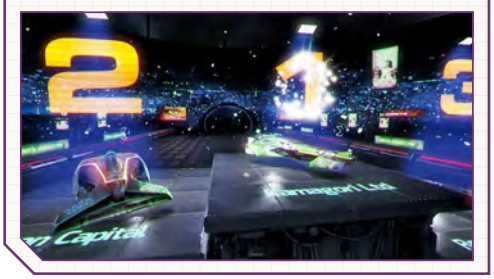
Apropos Turbo: Habt ihr euren Boost aktiviert, könnt ihr kleinere Hindernisse durchbrechen. Das dürfen zum Beispiel Eiszapfen sein oder Wasserfälle. Auch kleinere Steine auf der Strecke lassen sich so zerschmettern, ohne dass ihr ins Schleudern kommt oder ausgebremst werdet. Bei schweren Objekten wie Mech-Beinen, Containern oder wuchtigen Felsbrocken funktioniert das natürlich nicht – in dem Fall fackelt euer Racer ab.

Turbostreifen auslassen

Ihr werdet auf den Strecken sehr häufig an Bereichen vorbeikommen, in denen verschiedenfarbige Turbostreifen quer über die Piste verteilt sind. Versucht hier nicht krampfhaft, jeden noch so kleinen Boost mitzunehmen – dadurch schadet ihr eurer Geschwindigkeit eher, als dass ihr sie erhöht. Konzentriert euch lieber auf die Booststreifen, die ihr problemlos erreichen könnt, und nutzt diese möglichst voll aus.

Neue Fahrzeuge und Goodies freischalten

Um die neuen Fahrzeuge freizuschalten, müsst ihr einfach nur die Cups in den verschiedenen Ligen bewältigen. Weitere Cups werden zugänglich gemacht, nachdem ihr einen vorherigen Cup mindestens auf dem dritten Rang abgeschlossen habt.



Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

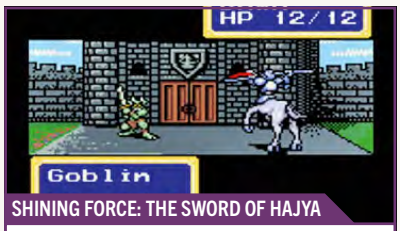
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

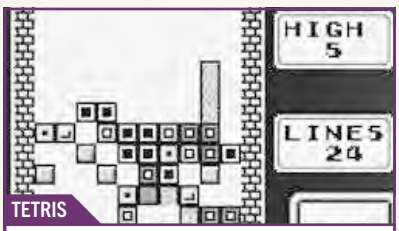
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

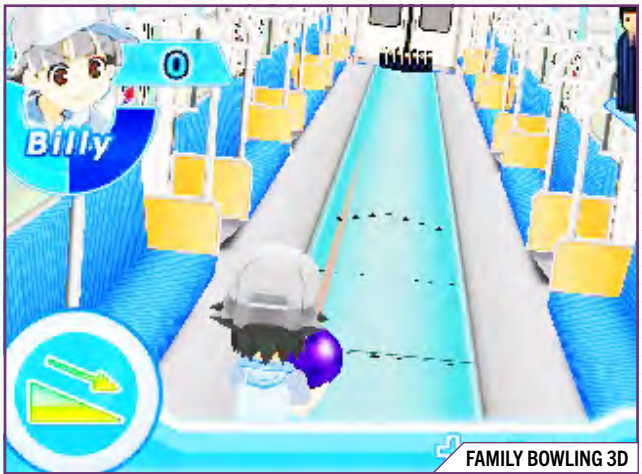
GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

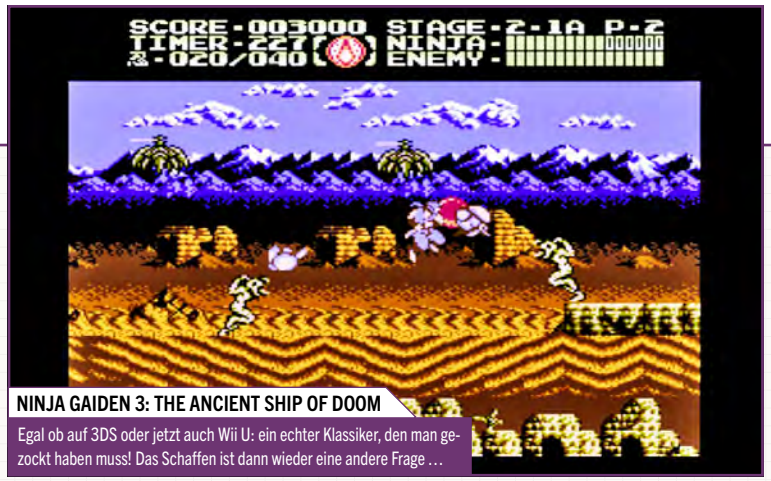


FAMILY BOWLING 3D

Puuuh … man müsste schon ein fantastisches Bowlingspiel auf die Beine stellen, um die Strike-übersättigten Nintendo-Spieler dafür zu begeistern. *Family Bowling 3D* schafft das nicht.

TOKI TORI 3D

Wolltet ihr schon immer mal als putziges Küken Eier durch ein Puzzlespiel schieben? Dann habt ihr jetzt die perfekte Gelegenheit dazu! Nettes, kleines Game mit netter, kleiner Grafik.



NINJA GAIDEN 3: THE ANCIENT SHIP OF DOOM

Egal ob auf 3DS oder jetzt auch Wii U: ein echter Klassiker, den man gezockt haben muss! Das Schaffen ist dann wieder eine andere Frage …

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Attack of the Friday Monsters
Test (09/13): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Level-5

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Escapevektor
Test (03/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nnooo

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

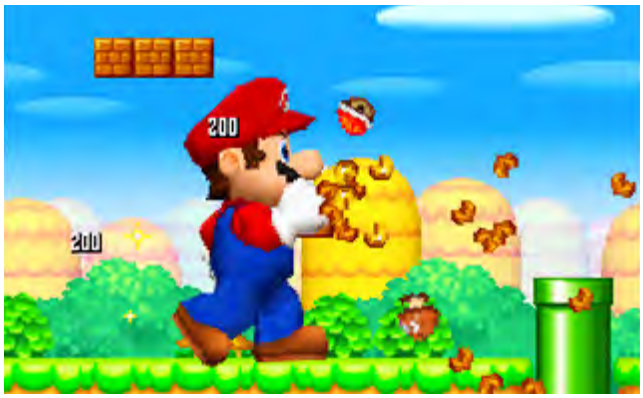
The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!



Der inzwischen in vielen Spielen aufgetretene Riesenpilz, welcher Mario zu gigantischen Ausmaßen anwachsen lässt, feiert in *New Super Mario Bros.* sein Debüt.

Die Weltkarte kommt, gerade im Vergleich zu *Super Mario Bros. 3* sowie *Super Mario World*, recht simpel daher. Geheime Levelausgänge gibt's aber dennoch zuhauf.

NEW SUPER MARIO BROS.

Wii U Während man heute kaum husten kann, ohne dass Nintendo einen neuen 2D-Hüpfer veröffentlicht, sah die Sache 2006 ganz anders aus – doch dann trat *New Super Mario Bros.* auf die Bühne.

In Zeiten kollektiven Fangeschreis nach mehr Innovation vonseiten Nintendos und vor allem nach endlich einem neuen, „echten" 3D-Mario-Jump&Run kann der eShop-Re-Release eines 2D-Mario-Hüpfers wohl nur bedingt Begeisterung hervorrufen. Dabei sah die Sache beim ursprünglichen DS-Release 2006 genau andersrum aus – angesichts der fast 3D-exklusiven Hüpfspiel-Präsenz des Klempners schrien die Fans damals genauso laut wie heute nach einer Rückkehr zu den guten, alten 2D-Tagen. Und *New Super Mario Bros.* lieferte ganz genau das: eine inhaltlich fast direkte Fortsetzung des Spielprinzips, wie man es vom NES und dem SNES her kannte. Heißt im Klartext: Mario rennt die meiste Zeit von links nach rechts, sammelt Münzen und eine Handvoll versteckter Items und versucht, vor Ablauf des Timers bei der Zielflagge anzukommen – manchmal auch bei geheimen Ausgängen, die uns dann zu versteckten Bonuslevels führen. Jeweils nach der Hälfte sowie am Ende eines der acht Oberweltabschnitte stellen wir uns zudem dem Zweikampf mit einem fiesen Bossgegner. So weit, so bekannt – zusätzlich etablierte *New Super Mario Bros.* jedoch ein paar Neuerungen, welche inzwischen ebenfalls zum 2D-Mario-Standard gehören. So kann der Klemper wie in den 3D-Titeln einen Dreifach-Sprung ausführen und hat sich von dort auch weitere Manöver wie den Wandsprung und die Stampfattacke abgeschaut. Zudem werden die 3D-Fähigkeiten des DS genutzt, um den Protagonisten sowie zahlreiche Levelelemente dreidimensional zu berechnen und einige nette, räumliche Spielereien zu ermöglichen. Zu guter Letzt haben es natürlich auch einige neue Items in das Abenteuer geschafft, allen voran der Riesenpilz, der Mario auf bildschirmfüllende Proportionen anwachsen lässt – ein cooles Feature, das aber zu selten genutzt wird. Andere nette Helferlein, wie der Blaue-Panzer-Anzug oder der Mini-Pilz, kommen dafür zum Glück etwas häufiger in den verschiedenen Levels zum Einsatz.

Old Super Mario Bros.

Zusätzlich gibt's, wie auch bei *Mario 64 DS*, einige nette Touchscreen-Minispiele. Auch wenn *New Super Mario Bros.* heute alles andere als innovativ wirkt – ein toller Hüpfer ist's auf alle Fälle noch immer. **Lukas Schmid**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	17. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Um gegen die Bosse und Zwischenbosse erfolgreich zu sein, müssen wir ihnen meistens – wie soll es auch anders sein? – dreimal auf die virtuelle Rübe springen.

Wie in den Mario-Hüpfspielen der letzten Jahre üblich, durften wir uns auch in *New Super Mario Bros.* auf einige neue Items freuen, etwa den Blauen-Panzer-Anzug.

SUPER MARIO RPG
LEGEND OF THE SEVEN STARS

Wii U Lehrjahre eines Rollenspiel-Helden: In Marios erstem RPG-Ausflug kämpfen wir Seite an Seite mit Fan-Lieblingen wie Peach, Geno und Mallow gegen Gumbas, Wiggler und mehr!

Zwischen den Mitgliedern unserer Pilzkönigreich-Party können wir jederzeit wechseln. RPG-typisch kommen die Recken mit verschiedenen Stärken und Schwächen daher.

Durch die isometrische Ansicht sind Höhenunterschiede nicht immer allzu gut auszumachen. Dadurch nerven die (zum Glück seltenen) Hüpfabschnitte leider ein wenig.

Alles hat einen Anfang, und wo es für uns heute dank *Paper Mario* und *Mario & Luigi* völlig normal ist, den beleibten Klempner in RPG-Manier durch die Gegend zu schicken, war das anno 1996 eine beinahe blasphemische Idee. Mario, DER Hüpfspiel-Held schlechthin, in einem auf rundenbasierte Kämpfe setzenden und damit per se langsamen Genre? Dieses Kunststück zu bewerkstelligen würde wohl nicht einmal den kompetenten Entwicklern von Squaresoft gelingen, die sich bis dato mit *Final Fantasy* einen sehr guten Ruf erarbeitet hatten, dachten sich die Fans. Nun, zumindest dachten sie sich das in den USA und Japan – zu uns kam das Abenteuer erst durch die Virtual Console der Wii. Die Skeptiker aus Übersee wurden aber bereits vor 20 Jahren eines besseren belehrt, als Squaresoft mit *Super Mario RPG* kurzerhand eines der besten SNES-Rollenspiele überhaupt schuf. Für die hohe Qualität gab es mehrere Gründe: Erstens erwiesen sich Pilzkönigreich-Veteranen wie Mario und Peach als perfekt geeignet für das rundenbasierte Gameplay – Sprung-, Hammer- und weitere Attacken funktionierten tadellos. Sie wurden gut ergänzt mit Neuankömmlingen wie dem mysteriösen Geno und dem knuffigen Mallow.

Mario im neuen Genre-Gewand

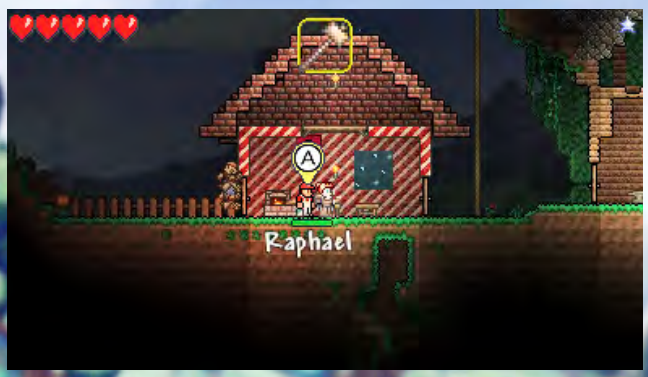
Zudem wurde das klassische Kampf-Spielprinzip schon damals durch timingbasierte Aktionen aufgelockert, welche den Gefechten deutlich mehr Dynamik gaben, als man das vom RPG-Genre bis dato gewohnt war. Zuletzt gelang es den Entwicklern einfach famos, die bekannten *Mario*-Tugenden in das neue Umfeld zu integrieren: grüne Wiesen, Lavahöhlen, Wüsten und mehr fühlten sich genauso an, wie man sie aus den Hüpfspielen kannte – und bescheren uns auch heute, auf der Wii U, noch ein sehr vergnügliches RPG-Erlebnis. Hinzu kommen immer wieder einmal in den Spielverlauf eingestreute Minispiele, welche dafür sorgen, dass sich in den knapp zwanzig bis dreißig Stunden Spielzeit niemals Monotonie einstellt. Da verzeiht man es auch gerne, dass die Handlung doch etwas arg einfach gestrickt daherkommt und der Humor noch bei Weitem nicht so gut zündet, wie man das von *Paper Mario* und *Mario & Luigi* gewohnt ist, die beide stets wirklich lustig sind. Trotzdem kann Marios erstes Rollenspiel auch heute noch super unterhalten.

Lukas Schmid

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Squaresoft
Termin:	24. Dezember 2015
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	8

Schon im allerersten Mario-Rollenspiel dürfen wir mit zeitlich richtig abgestimmten Angriffen mehr Schaden als üblich austeilen – damals eine völlig neue, innovative Idee.

Die verschiedenen Areale, durch die wir uns begeben, sind thematisch großteils von den Mario-Hüpfspielen für NES und SNES inspiriert und strahlen sehr viel Charme aus.



Das Haus von Raphael dem Maler ist hier, ganz weihnachtlich, aus Zuckerstangen gebaut worden. Auch die Zombies finden das und den Inhalt zum Anbeißen.

TERRARIA

3DS Seid euch sicher, Cthulhu hat immer ein wachsames, fliegendes Auge auf euch und euer Häuschen – im wahrsten Sinne. Und das dürft ihr nun auch auf dem 3DS genießen.

Pixelfreunde aufgepasst. Wem *Minecraft* noch nicht genug Retrocharme war für dieses Jahr, kann nun auf dem 3DS das Indie-Spiel *Terraria* genießen. Wie in den meisten Survival Games üblich, so ist auch in diesem eure Aufgabe zu überleben. In eine kunterbunte 2D-Welt geworfen und von ekelhaften Schleims belagert, besteht euer erstes Ziel darin, eine Behausung für euch zu erschaffen. Als Baumaterial dient meist das Holz der regionalen Bäume, wer aber ein Dreckhaus bevorzugt, wird natürlich nicht davon abgehalten, ein wenig im Boden zu wühlen. Damit ihr nicht ganz alleine in dieser bösartigen Welt leben müsst, gibt euch das Spiel ein paar freundliche NPCs an die Hand. Zuerst nur euren treuen Berater – der gleich mal euer eigenes Haus beanspruchen wird, solange ihr ihm kein eigenes baut – später dann Händler, Schneider oder Maler.

Grabe grabe, Monster kille

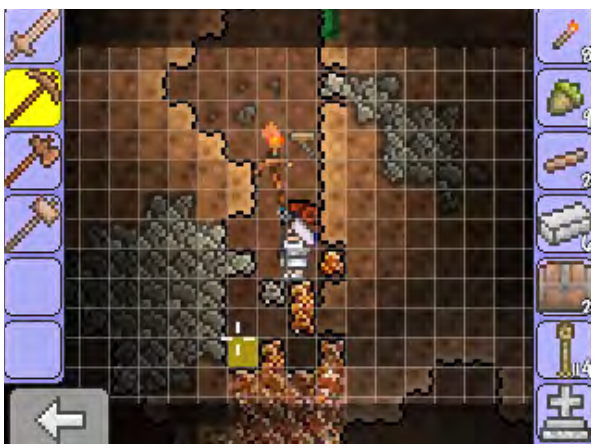
Der Hauptteil des Spiels liegt aber unter der Erde in den Dungeons. Zuerst müsst ihr an eurer Ausrüstung feilen, hierfür natürlich besonders wichtig sind die richtigen Rohstoffe. Von Kupfer bis Platin, aber auch Edelsteine könnt ihr im Boden in mal mehr oder weniger großen Adern finden. Doch ihr seid nicht alleine dort unten. Monster erwarten euch bereits und auch Fallen wie versteckte, herunterfallende Steine werden euch mehr als nur einmal das Leben kosten. Neben Bogen und Schwert ist vor allem Magie eine mächtige Waffe. Doch natürlich kommt dies auch mit einer Bürde: Mana. Jeder Spieler startet mit 20 MP, dargestellt als ein blauer Stern am rechten oberen Rand. Jede magische Attacke verbraucht einen kleinen Teil davon und wird erst nach einiger Zeit wieder aufgefüllt.

Ich kam, starb und lachte

In *Terraria* erwarten euch viele eklige Bosse. In den Tiefen der Hölle könnt ihr gegen eine euch verfolgende Fleischwand kämpfen oder – für Anfänger eher realistisch – gegen einen riesigen Schleimkönig antreten. Egal auf welche Weise ihr in diesem Spiel sterben wollt, ihr werdet sie finden. So fällt man, während man völlig harmlos am Abbauen ist, in eine Schlucht, denkt, es ist vorbei, landet in einem See, freut sich, überlebt zu haben, und dann kracht einem ein Felsbrocken auf den Kopf. *Terraria* ist somit kein einfaches, aber ein einfach schönes Survival Game.

Laureen Eggmann

Genre:	Adventure
Entwickler:	Re-Logic
Termin:	10. Dezember 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8



Im Bau- und Abbaumodus auf dem Touchscreen lassen sich Blöcke treffsicher mit dem Stylus Pen eures Handheldsystems zerstören oder platzieren.

Prinzessin Leia lässt schön grüßen: In der Charaktererstellung könnt ihr aus vielen verschiedenen Frisuren und Farben wählen.

Bild links: Unsere Blechbüchse Valentine nutzt eine Pistole mit Laser-Zielhilfe, lässt den Schuss an Decke und Wand abprallen, um den Gegner von hinten zu treffen.

STEAMWORLD HEIST

3DS Rundentaktik mal anders: In *Steamworld Heist* düst ihr mit einer Truppe netter Roboterpiraten durchs All und kapert feindliche Schiffe!

Eine blühende Fantasie haben sie ja, die Entwickler von Image & Form! Nach ihrem herrlich schrägen Erstling *Steamworld Dig* geht's ähnlich kreativ in *Steamworld Heist* zu: Diesmal steuert ihr allerdings keinen Cowboy durch ein Wildwest-Abenteuer, sondern befehligt eine Gruppe durchgeknallter Roboter-Piraten, die auf ihrem Kahn durchs Weltall schippert und feindliche Schiffe kapert. Und das ist nicht der einzige Unterschied: *Steamworld Heist* ist nämlich kein Action-Adventure mehr, sondern ein waschechtes Taktikspiel!

Taktieren aus der 2D-Ansicht

Vor jeder Mission stellt ihr ein Team zusammen, dazu heuert ihr im Spielverlauf eine kleine Schar witziger Figuren an: Scharfschützen, Nahkämpfer, Sprengmeister und einige mehr warten auf euren Befehl, die mit jedem Kampfeinsatz an Erfahrung gewinnen und so weitere Fähigkeiten lernen. Außerdem dürft ihr die Truppe mit Waffen und Spezialgegenständen wie Granaten oder Heilpaketen ausstatten. So gerüstet, stürmt ihr das nächstbeste feindliche Raumschiff, wo ihr euch mit der gegnerischen Crew, Selbstschussanlagen und explodierenden Fässern rumschlagen müsst. Trotz der 2D-Seitenansicht ist das Gameplay rundenbasiert, das bedeutet: Jede Figur hat zwei Aktionen pro Runde, die sorgfältig geplant werden müssen. Orange und blaue Linien zeigen beispielsweise an, wie weit ein Charakter laufen kann, außerdem ploppen kleine Schildsymbole auf, wenn euch die Umgebung Deckung bietet. Originell: In den Schießereien müsst ihr von Hand lenken und genau auf eure Gegner zuhalten. Manche Waffen bieten dazu eine kleine Zielhilfe, mit der ihr den Schuss genau planen könnt – beispielsweise könnt ihr die abgefeuerte Kugel einfach an Wänden und Blechfässern abprallen lassen, um Feinde von hinten anzugreifen. Ein ebenso cooles wie simples Spielprinzip, das zwar schnell kapiert ist, auf Dauer aber auch wenig Abwechslung bietet. Doch dafür beschäftigt *Steamworld Heist* für mindestens 12 Stunden! Fünf Schwierigkeitsgrade, zufallsgenerierte Levels und die Möglichkeit, alte Missionen zu wiederholen, sorgen außerdem für einen ordentlichen Wiederspielwert.

Felix Schütz

Genre:	Strategie
Entwickler:	Image & Form
Termin:	10. Dezember 2015
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Sieht aus wie ein Actionspiel, ist aber knallharte Rundentaktik: Wir lenken unsere Crew aus der Seitenansicht, die farbigen Linien zeigen an, wie weit eine Einheit laufen kann.

Dafür, dass es nur einen Court mit Items gibt, ist einiges geboten. Wenn einem Bananen und Panzer um die Ohren fliegen, ist Tennis gar nicht mehr so einfach.

Yoshi ist zwar vor allem schnell, aber das heißt nicht, dass er keine Technik besitzt. Der Regenbogenschlag zeugt von einem perfekten Bewegungsablauf.

MARIO TENNIS

Wii U Marios Tenniskarriere kam mit diesem Titel erst so richtig in Fahrt!

Für einige ist *Mario Tennis 64* das beste Spiel der Serie. Es zeigt sich zwar noch äußerst konventionell und bietet keine Power-Ups (nur auf dem Bowser-Platz gibt es Bananenschalen, Pilze, Blitze und mehr) aber das muss ja nicht schlecht sein. Die Stärken liegen eher im fordernden Einzelspielermodus, der mehrere Turniere bietet und in zahlreichen Minispielen, wie Ringshot-Aufgaben, die Präzision und Geschick erfordern. Der Umfang stimmt: Insgesamt gibt es fünf reguläre Courts, mit verschiedenen Spieleigenschaften. Auf Gras spielt es sich langsamer, als auf einem Hartplatz. Dazu gesellen sich ganze 13 freischaltbare Levels. Für Motivation ist dadurch gesorgt, genauso wie durch die leicht zu erlernende aber tiefgehende Steuerung und die höchst unterschiedlichen Eigenschaften der Spieler. Bis man ein echtes Ass ist und seinen perfekten Spieler gefunden hat, vergehen dutzende spaßige Stunden. Auch die Grafik ist bunt, ansprechend und auf der Wii U eine ganze Ecke schärfer als auf dem N64.

Sebastian Zelada

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Camelot
Termin:	17. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

SUPER MARIO 64 DS

Wii U *Mario 64*: Wieder mal das Schloss erkunden und alle 150 Sterne sammeln – Moment, 150?

Wer eine Nintendo-Konsole zu Hause, aber noch niemals *Super Mario 64* gespielt hat, dem ist damit beinahe ein Kunststück gelungen; schließlich wurde das Jump&Run-Meisterwerk schon ungefähr so oft portiert, wie Prinzessin Peach entführt wurde. Wer davon übersättigt ist, greift also lieber zur DS-Variante. Die bietet nämlich nur im Kern dasselbe Spiel. Die verschiedenen Sternensammel-Aufgaben in den Levels wurden teils drastisch verändert, zusätzlich gibt es kleine, neue Areale sowie satte 30 Sterne mehr als im Original aufzuklauben und satte vier Spielfiguren. Toll! Weniger toll ist die Tatsache, dass die Steuerung durch den DS-Ursprung des Spiels sehr umständlich daherkommt und unter dem fehlenden Analogstick des Nintendo-Handhelds leidet. Wahlweise muss man zum schnellen Laufen eine Taste gedrückt halten oder navigiert Mario mit dem Stylus – beides klappt zwar, wirkt aber wie eine Notlösung. Apropos Touchscreen: Zusätzlich zum Hauptspiel findet sich auch eine Handvoll lustiger Touchscreen-Minispiele im Menü. Nett!

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	24. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Grafisch war *Super Mario 64 DS* bereits auf dem DS ein zweischneidiges Schwert: Zwar ist's detailreicher als das Original, die Texturen wirken aber deutlich blockiger.

Im Vergleich zum N64-Original wurden jede Menge neuer Areale wie diese von *Super Mario Sunshine* inspirierte Insel eingebaut, welche sich sehr gut in Spiel einfügen.

Jeder Befehl kann so oft wie nötig verwendet werden. Um herauszufinden, wo euer Fehler liegt, könnt ihr zurück- und vorspulen.

Später erhaltet ihr Klebezettel, mit denen ihr eure Befehle sortieren könnt. Das ist auch bitter notwendig, da ihr sonst die Übersicht verliert.

HUMAN RESOURCE MACHINE

Wii U Lass das mal den Papa machen! Puzzle-Spaß im Büro.

Ein etwas anderes Puzzlespiel haben die Entwickler mit *Human Resource Machine* vorgelegt. In schön-tristem Büroambiente steuert ihr euren kleinen Angestellten von der Inbox zur Outbox. Abgesehen von den dominierenden Farben in Aktenschrank-Grau und Schreibtisch-Braun, sind die Figuren ulkig gestaltet und die Dialoge witzig geschrieben. Einzig das Setting könnte gerne ein bisschen abwechslungsreicher sein, denn ihr befindet euch mit eurem „Befehlsfolger" immer im gleichen, langweiligen Raum. Eure Aufgabe besteht darin, den Angestellten mit verschiedenen Befehlen zu programmieren, um die angeordneten Aufgaben zu erledigen. Zuerst müsst ihr herausfinden, in welcher Reihenfolge die Befehle angeordnet werden, um das richtige Ergebnis zu erhalten. Habt ihr es falsch gemacht, meckert euer Vorgesetzter auf der Stelle. Je höher euer Level, desto mehr Befehle könnt ihr verwenden und desto schwieriger wird die Programmierung. Für echte Logik-Puzzler ein Muss, alle anderen können sich hier auf unterhaltsame Weise das Hirn verknoten. **Juliane Pröll**

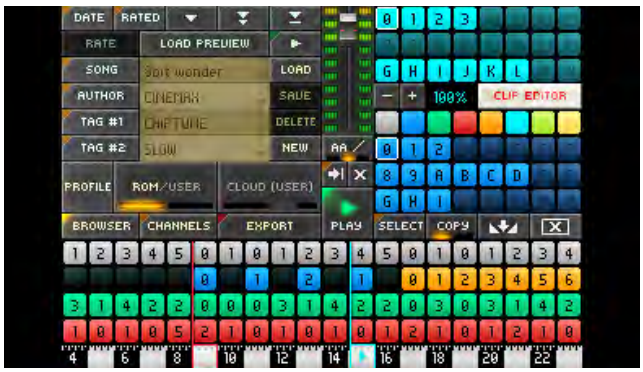
Genre:	Puzzlespiel
Entwickler:	Tomorrow Corporation
Termin:	3. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

RYTMIK ULTIMATE

3DS Musikproduktion auf Topniveau oder stumpfe Sample-Schubserei?

Einen kommenden Welthit wird man wohl mit *Rytmik Ultimate* nicht komponieren, aber was man mit diesem kleinen Stück Musiksoftware auf dem 3DS anstellen kann, ist schon allerhand. Mehr als 750 Samples beinhaltet das Programm. Das sind Musikfetzen, die aneinandergereiht und nach Belieben kombiniert und manipuliert werden können. Ist man geübt, kann man sie so verfremden und abändern, dass man das Original fast nicht mehr erkennt. Zahlreiche Effekte helfen dabei. Am interessantesten dürfte das Spiel für Freunde von EDM- und Chiptune-Musik sein. Für Einsteiger ist es leicht, einfach ein paar Sounds zusammenzuschmeißen, die dann auch wirklich nach etwas klingen. Aber auch Fortgeschrittene haben wirklich allerlei kreative Möglichkeiten an die Hand bekommen. Dann aber wird es recht kompliziert, denn das Interface ist nicht intuitiv. Profis werden mit richtigen Musikprogrammen sicherlich glücklicher. Wer jedoch Lust hat, in die Welt der Musikproduktion zu schnuppern, bekommt hier viel für wenig Geld. **Sebastian Zelada**

Genre:	Musikspiel/Synthesizer
Entwickler:	Cinemax
Termin:	10. Dezember 2015
Preis:	17,99 Euro
WERTUNG	7



Für ein 3DS-Spiel ist der Umfang mächtig. Mächtig ist auch das Interface – mächtig verwirrend. Für Einsteiger ist hier schnell Schluss.

Aus verschiedenen Musikrichtungen kann man sich seinen Wunschsong zusammenbauen. Dazu nutzt man vom Spiel vorgegebene Samples.

JAHRESRÜCKBLICK 2015

Ein Jahr, viele Fragen: Funktioniert Mario als Baukasten? Gibt es eine maximale Stundenbegrenzung in RPGs? Will Nintendo mehr Smartphones? Und am wichtigsten: Sind wir Kinder oder Tintenfische?!

Da macht sich nun erneut ein Jahr
mit Feuerwerk ins Bettchen auf.
Im Reime-Schema, das ist klar,
betrachten wir den Zeitverlauf.

VC, eShop, Vollpreis-Spiele,
wir testen alle, rigoros!
Leider gab's davon nicht viele,
Das letzte Jahr ging langsam los.

Unser Lukas ist ein Feiner!
Hat keine Angst vor Extra-Stress.
Zwei Wochen sah ihn dann auch keiner:
Majora's Mask kam für'n DS!

Mit Pfeil und Bogen, Schild und Schwert
drosch unser Link auf manches Huhn.
Die Wii U bewies ihren Wert,
sogleich darauf: Hurra, *Splatoon*!

Trotz Hylian'scher Abenteuer,
tintenschwerem Grund und Mauer,
trotz Joypads in Dauerfeuer
folgte doch im Sommer Trauer.

Boss laut der Visitenkarte.
Im Geist geht der Entwickler ran.
Sein Herz gehört der Gamer-Sparte.
Wir danken dir, Iwata-san!

Nintendo erst mal ohne Chef,
da macht sich etwas Angst schon breit.
Noch besser schafft's der Geistertreff:
Project Zero! Wird ja auch Zeit!

Warner macht die Dinos sauer,
Skylanders dank Activision.
Ubisoft tanzt nicht auf Dauer.
Weitere woll'n nicht mitmischen.

Wii U und Third-Party-Liebe,
das scheitert an zu wenig Cash.
Uns wurscht; gibt's eben Filzball-Hiebe:
Wir spiel'n den Herbst durch *Ultra Smash*!

Ein Spielzeitbiest steht unumwunden,
zum Testen an – nur wann und wie?!
Xenoblade! Zweihundert Stunden!
Der Marco nur so: Come at me!

New 3DS, Amiibo-Dieb,
Nintendos Club macht leider dicht!
Big N hat plötzlich Handys lieb:
An fetten News mangelt es nicht.

Das Jahr war gut für manchen Hit!
Viel Schrott gab's auch, wir sind so frei:
Reichlich Lob und reichlich Shit
gibt's weiter rechts, ab Seite zwei.

„YES!“, rief die fesche junge Dame im Hintergrund aus und freute sich über die Ankunft unseres neuen portablen Spielspaß-Gottes: Der New Nintendo 3DS war (plötzlich) da.

Euphemismus, der: eine beschönigende, verhüllende, mildernde Umschreibung für ein anstößiges oder unangenehmes Wort. Von daher könnte man wohl sagen, 2015 war vor allem auf der Wii U ein herrlich ruhiges Jahr. Zwölf Monate, in denen Nintendo-Fans eine schöne Menge Geld zusammensparen konnten, da es kaum Gelegenheit zum Einkaufen gab. 365 Tage, in denen wir nur selten vor die Qual der Wahl gestellt wurden. Oder anders ausgedrückt: Wir hoffen inständig, dass diese unerträgliche Durststrecke bei Nintendo-Games bald vorbei ist! Wir haben als alteingesessene Redakteure mit über 40 Jahren kollektiver Berufserfahrung ja schon so einige Generationswechsel bei Nintendo-Plattformen mitgemacht, trotzdem tut die Endphase einer scheidenden Hardware immer richtig weh! Dass wir uns diesen Zustand nicht nur einbilden, beweist unsere Statistik weiter rechts – auf der übernächsten Seite präsentieren wir euch dieselben Zahlen auch für den 3DS. Trotzdem war 2015 für Klempner-Kenner kein Totalausfall, auch wenn der Start ins N-ZONE-Jahr etwas anderes vermuten ließ: Wisst ihr, wie viele Tests zu Nicht-eShop-Spielen es in Ausgabe 02/2015 gab? Na? Richtig: exakt null! Kein einziger neuer Titel zum Start in die frische N-ZONE-Saison – au weia …

Link hat keinen Grund, so grimmig zu gucken: Das 3DS-Remake von *Majora's Mask* war das beste Nintendo-Spiel 2015 – und zwar konsolenübergreifend.

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN: Wii U

Excel-Listen müssen nicht staubtrocken sein! Eure N-ZONE-Redaktion quetscht Spaß auch noch aus der ödesten Tabelle. Bitteschön:

Im N-ZONE-Jahr 2015 gesellten sich **18 brandneue Wii-U-Retailspiele** zum Portfolio von Nintendos aktuellem Konsolenflaggschiff. Das ist … okay, aber weit davon entfernt, bei uns eine redaktionsweite La-Ola-Welle auszulösen. Einen ganzen Zacken interessanter ist da schon die **Durchschnittswertung** besagter Wii-U-Titel. Die liegt nämlich bei mageren **71,44 %** und ist damit um **4,32 Prozentpunkte** gen Bodensatz gerauscht. Das haben vor allem die insgesamt acht Spiele von Drittherstellern zu verantworten – die schaffen in der Mitte nämlich nur magere **64,63 %**. Am übelsten trifft uns aber der massive Qualitätseinbruch bei von Nintendo veröffentlichten Games. Die schaffen im Jahr 2015 nämlich nur eine Durchschnittswertung von **76,9 %** – im letzten Jahr waren das noch **zehn Prozentpunkte mehr** und damit quasi ein N-ZONE-Hit für jeden einzelnen Titel! Aber ganz ehrlich – das Symptom kennen wir aus Erfahrung. So geht es immer zu, bevor Nintendo eine neue Konsole auspackt …

Um die **goldene Gurke 2015** haben sich dementsprechend gleich mehrere Kandidaten vehement beworben. Lange Zeit sah es so aus, als hätte das fantaaaaastische *Devil's Third* mit seinen mächtigen **47 %** bereits beide Hände fest am Pott, doch zum Jahresendspurt haben dem stolzen Fast-50er gleich zwei Spiele noch ein Bein gestellt. Da war zunächst *Just Dance*, das mit hammerharten **30 %** sein Revier weit weg von dort markiert hat, wo man eigentlich ein Revier haben möchte. Auf den allerletzten Drücker schaffte dann *Rodea the Sky Soldier* sogar noch den Durchbruch bei der 20er-Schallmauer: Statt in den Himmel ging es für *Rodea* mit **25 %** ab in die Hölle! Damit ist es zusammen mit *Sonic Boom: Lyrics Aufstieg* das schlechteste Wii-U-Spiel der N-ZONE-Geschichte – und neben dem Krätze-Igel auch das einzige Konsolengame für die Nintendo-Konsole **unter 30 %**.

Zum Glück waren 2015 aber auch etliche Spiele unterwegs, für die man sich gerne eine Wii U gönnt. **Gleich neun Titel jenseits der 80er-Prozentwertung** sagten freundlich hallo, darunter *Xenoblade Chronicles X*, *Yoshi's Woolly World* und endlich *Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers*. Die 90er-Marke hat dieses Jahr aber nur ein einziges Wii-U-Spiel geknackt: Tentakel raus, Tinte aufgetankt, neue Schlappen, Hüte und Shirts angezogen und ab in die Arena – unser König 2015 mit glatten **90 %** heißt Spla-ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta-ta-***Splatoon***!

Und wie schaut's aus beim **Digitalangebot der Wii U?** Ganz vortrefflich! Heftige **36 eShop-Titel** und unfassbare **50 neue Games für die Virtual Console** landeten dieses Jahr in unserer eShop-Testrubrik! Ein besonders ehrfürchtiges „Oooooh“ verdient dabei *Resident Evil 4*, das mit **satten zehn Punkten** die Höchstwertung abgestaubt hat. Bei Spielen wie *Super Mario 64*, mal wieder *Ocarina of Time* und der *Metroid Prime Trilogy* ist es da in bester 10er-Gesellschaft. Überhaupt waren die Downloadgames dieses Jahr erstaunlich stabil – kein einziges rutschte unter 6 Punkte!

30 Jahre hat der Kultspiel-Klassiker *Super Mario Bros.* seit 2015 auf dem Buckel. Nintendo feierte das mit einem der besten Levelbaukästen seit *The Incredible Machine*!

MEINUNG
Marco Cabibbo

Meine Lieblingsspiele 2015: Splatoon (Wii U) und Fire Emblem Fates (3DS)

Bereits beim ersten Anspielen auf der E3 hatte mich *Splatoon* schon sehr begeistert. Nach dem wochenlangen Test und den vielen, vielen Matches auf meiner eigenen Wii U kann ich aber nicht anders und muss *Splatoon* die Krone für mein Spiel des Jahres überreichen. Auf dem 3DS kam nichts an den Test der japanischen Version von *Fire Emblem Fates* ran, welches mich mehr als einmal wertvolle Stunden Schlaf gekostet hat. Aber das war's mir wert!

Meine größte Überraschung und meine größte Enttäuschung des Jahres

Der doch recht ungewohnte Schritt nach vorne Richtung Mobile Gaming und die neue Konsole NX habe ich von Nintendo so früh und in der Form nicht kommen sehen. Als Enttäuschung muss ich, wenig überraschend, den viel zu frühen Tod von Satoru Iwata nennen. =(

Mein Nintendo-Moment 2015: Nintendos *Splatoon*-Showdown in München

Neben den hauseigenen N-ZONE-Events hat es mir vor allem das von Nintendo organisierte *Splatoon*-Turnier in München angetan, das ich sogar für mich entscheiden konnte.

Nintendos größte Stärke – Marken, Charaktere, geliebte und weltweit bekannte Spielserien. Das ist offenbar auch für den Mobile-Gaming-Markt hochinteressant.

Auch dieses Jahr habt ihr mal wieder keinen Zweifel daran gelassen, dass die N-ZONE großartige Fans hat – eure Briefe, Mails und Fotos haben uns begeistert!

Alles New macht der 3DS

Es wird sogar noch „besser": Selbst eine Ausgabe später war die Wii U immer noch mitten im Winterschlaf, auch in N-ZONE 03/2015 gab es Frischfleisch für Nintendos Flaggschiff lediglich für die Virtual Console und den eShop. Zum Glück war unser handlichster Spaßmacher aber mittlerweile aufgewacht – und wie! Nicht nur präsentierte der Nintendo 3DS ganz stolz *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* und *Monster Hunter 4: Ultimate*, auch der Game Boy unserer Generation zeigte sich runderneuert. Zu unserer kleinen Überraschung kündigten Marios Meister nämlich im Frühjahr 2015 mit dem New Nintendo 3DS eine komplett überarbeitete Version der populären Handheld-Konsole an. Und zu unserer deutlich größeren Überraschung befand sich keine zwei Wochen später auch schon eine Version des neuen Systems bei uns im N-ZONE-Testlabor – mit besten Grüßen direkt von Nintendo aus Frankfurt. Natürlich haben wir das gute Stück bis auf das letzte Schräubchen im Detail durchgecheckt und euch all die Fähigkeiten des New Nintendo 3DS in einem extra großen Special im Heft vorgestellt.

Das beste Wii-U-Spiel 2015 war auch der meistgezockte Titel hier in der Redaktion: Mit *Splatoon* hat Nintendo meisterlich eine einzigartige neue Spielwelt erschaffen.

Würfel, Puzzle, Partyspaß

Mit Ausgabe 04/2015 wachte dann auch die Wii U auf, gääähnte erst mal herzhaft, drehte sich im Bett um und fragte: „Ummm … ist denn schon das neue Jahr?" Wir grummelten an dieser Stelle, tippten auf die Uhr und baten die Konsole höflich um ihre Mitarbeit an unserem Heft! Es ist also allein der N-ZONE-Redaktion zu verdanken, dass am 20. März (!) 2015 endlich der erste Wii-U-Vollpreistitel nach dem verspäteten Januar-Start von *Captain Toad: Treasure Tracker* auftauchte. Der Name des kecken Avantgardisten? *Mario Party 10*! Wir feierten die neueste Version des Vernichters von Freundschaften mit einem sechsseitigen Test, bei dem es auch hier in der Redaktion hoch herging. Kein Wunder bei Wettkampfsäuen wie unserem guten Marco im Team, der in derselben Ausgabe übrigens auch als Berichterstatter bei Nintendos *Smash Bros.*-Turnier in Frankfurt mitkämpfen und -schreiben durfte. Die Wii U setzte derweil ihr rasantes Tempo in N-ZONE 05/2015 mit … einem Spiel weiter fort: *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* war endlich fertig, kunterbunt und putzig, aber auch ein bisschen flach. Fast schon spannender

MEINUNG
Benjamin Kegel

Meine Lieblingsspiele 2015: Project Zero (Wii U) und Puzzle & Dragons Z (3DS)

Wie könnte ich als beinharter Horrorspiel-Guru wohl einem anderen Titel meine Aufwartung machen als *Project Zero*!? Auf dem 3DS hat mich *Puzzle & Dragons Z* am meisten begeistert.

Meine größte Überraschung und meine größte Enttäuschung des Jahres

Meine Überraschung Nummer 1? Das Tempo, das Nintendo bei NX anschlägt! Ich hätte gedacht, man lässt sich etwas mehr Zeit – geht wohl nicht mehr. Der Preis für meine größte Enttäuschung geht leider an die Amiibo. Vor allem der zu Anfang 2015 grassierende Mangel an Figuren im Handel und die deswegen explodierenden Preise haben mich gehörig aufgeregt.

Mein Nintendomoment 2015: Unsere Redaktionsduelle

Smash Bros. Splatoon. Mario Tennis – in diesen drei famosen Games lieferte sich die N-ZONE-Redaktion in diesem Jahr kernige Duelle. Und bei Marios Bart, die haben vielleicht alle Spaß gemacht! Unsere *Smash Bros.*- und *Tennis*-Veranstaltungen liefern hier intern im Verlag als starke K.o.-Matches. Das Highlight war aber der *Splatoon*-Showdown mit unseren Lesern <3.

MEINUNG
Viktor Eippert

Meine Lieblingsspiele 2015: Xenoblade Chronicles X (Wii U) und Puzzle & Dragons Z (3DS)

Ein Lieblingsspiel für Wii U zu wählen, fällt mir nicht so leicht. *Splatoon* hat mich lange begeistert und *Super Mario Maker* ist ebenfalls toll. Doch am meisten Spaß hatte ich definitiv mit *Xenoblade Chronicles X*. Oder besser gesagt: Ich habe nach wie vor den meisten Spaß damit, denn dieser Rollenspiel-Gigant beschäftigt mich mindestens noch bis Februar. Auf dem 3DS fiel mir die Wahl deutlich leichter, *Majora's Mask 3D* habe ich allerdings noch nicht gespielt.

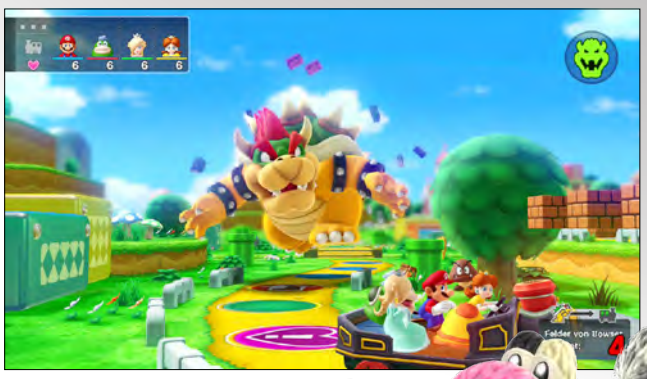
Meine größte Überraschung und meine größte Enttäuschung des Jahres

Positiv überrascht war ich von den vielen kostenlosen Zusatzinhalten für *Splatoon*. Enttäuschend waren dagegen die auffällig vielen Füller-Titel wie *AC: Amiibo Festival* dieses Jahr.

Mein Nintendomoment 2015: Unser redaktionsinternes Turnier zu Mario Tennis: Ultra Smash

Mit fünf teilnehmenden Doppelteams und einer gehörigen Portion Rivalität wurde unser Turnier eine Mordsgaudi, die mir mal wieder klar machte, dass Nintendo der König des lokalen Mehrspielers ist und bleibt. Besonders die Final-Partie war ganz großes Tennis!

war in dieser Ausgabe eures Lieblingshefts unsere Reportage „Nintendo macht mobil" – zum ersten Mal gab es nämlich Anzeichen dafür, dass Big N den Smartphone/Tablet-Spielemarkt im Visier hatte. Da mussten wir natürlich ran und lieferten euch Infos satt zum Thema. Und besagtes Thema ist noch lange nicht geschlossen, die wirklich dicken Brummer werden da erst noch kommen. Mit *Pokémon Shuffle* und dem großartigen *Puzzle & Dragons Z/Super Mario Edition* erschienen zu diesen Neuigkeiten passend auch gleich zwei 3DS-Spiele, die so auch auf einem Smartphone zu Hause sein könnten – und das im Fall von *Puzzle & Dragons* sogar ursprünglich waren. So gab es im ersten Halbjahr also eher mehr aufregende Neuigkeiten als aufregende Games.



Das tat weh: Zwischen dem ersten und zweiten Wii-U-Titel 2015 (*Captain Toad* bzw. *Mario Party 10*) lagen fast drei Monate!

EIN JAHR N-ZONE IN ZAHLEN: 3DS

Der 3DS brachte 2015 deutlich weniger Digitalspiele an den Start als die Wii U, dafür hat Nintendos Handheld im Laden die Nase vorn.

Sehr ordentliche **27 3DS-Spiele** schafften es als nagelneue Testmuster in euer heißgeliebtes Nintendo-Fachblatt, also gute zehn mehr als bei der Wii U. Auch qualitativ haben die Games für unseren kleinen Genossen die Nase hauchdünn vorne – durchschnittlich liegt die Wertung der 3DS-Titel bei **72,78 %** und damit **1,34 Prozentpunkte vor Nintendos Chefkonsole**. Nach unten ging es aber auch hier: Verglichen mit dem Vorjahr (76,11 %) liegt der 3DS-Mittelwert nun **3,33 Punkte niedriger**. Für uns ist das ganz klar die Ruhe vor dem Sturm – Nintendo startet sowohl mobil als auch stationär mit neuer Hardware durch … und wir armen Schweine sitzen da und denken uns: „HER MIT DEM ZEUG!"

Richtig ins Klo gegriffen haben dieses Jahr die wenigsten 3DS-Vollpreisspiele. Tatsächlich wäre *Cooking Mama: Forest Friends* mit seiner sicher nicht berauschenden, aber auch nicht OMG-spektakulären Wertung von 57 % fast unser schlechtestes Handheld-Retailspiel 2015 geworden, gebe es da nicht unseren neuen Antihelden – *Rodea the Sky Soldier*! Das springt ehrgeizig in die Bresche, hebt den Arm und ruft „Wartet! Ich bin mies genug für ZWEI Plattformen!" – und kredenzt uns mit seinen **23 %** nicht nur **das erbarmungswürdigste 3DS-Spiel 2015**, sondern aller Zeiten. Mit Abstand. Bisher ward diese Ehre *Disney Infinity* zuteil … mit 39 %, wohlgemerkt. Oder anders ausgedrückt: Euer guter Ben durfte nur für *Rodea* extra eine neue 10er-Skala in seine Datenbank anlegen.

Zum Glück geht es aber auch im Softwarehimmel gerecht zu – und wir können uns dieses Jahr über **das zweitbeste 3DS-Game aller Zeiten** freuen! Wäre da nicht *Pokémon X und Y* mit seiner exorbitanten Wertung von 94 %, hätte sich *The Legend of Zelda: Majora's Mask HD* in N-ZONE 03/2015 mit seinen **wohlverdienten 92 %** sogar auf den Handheld-Thron geschwungen. Eine Sache haben beide Nintendo-Systeme dieses Jahr übrigens gemein: Sowohl die Wii U als auch unser geliebter Handheld bekamen 2015 jeweils exakt ein 90er-Spiel spendiert. Wertungen im 80er-Bereich gab es dafür gleich haufenweise!

Und damit wären wir beim **3DS-Digitalangebot** – das sich dieses Jahr überraschend schlank präsentiert. Wo die Wii U an gleicher Stelle auf irrsinnige 86 Einträge verweisen darf, schafft es der 3DS bei uns mit eShop und VC **kombiniert auf gerade mal 37 Titel**. Auch qualitativ schaut es deutlich dünner aus. Von 10ern keine Spur, machen sich vor allem im 3DS-eShop viele Spiele mit einer Wertung von 5 Punkten breit. Immerhin stürzt keines der Games noch tiefer ab, was auch für die Virtual Console gilt. Hier hat sich dieses Jahr aber **Sega ein großes Extralob verdient**, gerade nach der *Sonic*-Schelte von 2014: Die fünf 3D-Remakes ihrer hauseigenen Klassiker waren eine echte Bereicherung für Nintendos Kleinen und kamen (wenn man den einzigen 7er-Ausreißer, *3D Thunder Blade*, einmal ausklammert) auf eine Durchschnittswertung von grandiosen 9 Punkten.

Es gab 2015 eine Menge toller Amiibo – unser Favorit ist aber der unfassbar niedliche Plüsch-Yoshi! Wer kann so einer putzigen Stricknase schon widerstehen?

MEINUNG
Lukas Schmid

Meine Lieblingsspiele 2015: Super Mario Maker (Wii U) und Majora's Mask 3D (3DS)

Die Wahl für meine Spiele des Jahres fiel mir diesmal – nicht nur aufgrund der geringen Konkurrenz – ziemlich leicht: In *Super Mario Maker* habe ich schon mehr virtuelle Baustunden verbracht, als ich öffentlich zugeben will. Und *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* hat mich dadurch überrascht, wie klug das Originalspiel in vielen Punkten verbessert wurde.

Meine größte Überraschung und meine größte Enttäuschung des Jahres

Die größte Überraschung war natürlich Nintendos Entscheidung, ins Mobile-Geschäft einzusteigen. Das hätte ich bis vor Kurzem für undenkbar gehalten. Weniger eine Enttäuschung als die traurigste Nintendo-Nachricht des Jahres war der frühe Krebstod Satoru Iwatas. Mögen seine Nachfolger das Unternehmen in seinem Sinne ins Jahr 2016 und darüber hinaus führen.

Mein Nintendomoment 2015: Acht Sekunden Gameplay aus The Legend of Zelda

Klingt traurig, ist aber so: So richtig umgehauen hat mich Nintendo in diesem Jahr nicht wirklich. Es war aber schön, zumindest wieder einen winzigen Ausblick auf *Zelda Wii U* zu bekommen.

Es hat zwar knapp ein Jährchen gedauert, anders als sein direkter Vorgänger fand *Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers* aber immerhin seinen Weg zu uns.

Bereits in Ausgabe 05/2015 durften wir in *Xenoblade Chronicles 3D* ran, *Xenoblade Chronicles X* rettete acht Ausgaben später die Wii U über Weihnachten. Alleine.

Die großen Drei, Jahr vorbei

Mit Ausgabe 07/2015 waren wir im zweiten N-ZONE-Halbjahr angekommen – und Nintendo bei den drei großen Themen, die 2015 dominieren sollten: *Splatoon*, *Super Mario Maker* und *Xenoblade Chronicles X*! Vor allem *Splatoon* hat uns begeistert – da verpasst doch ausgerechnet Nintendo den Multiplayer-Shootern ein paar frische Farbkleckse! *Call of Duty* und *Battlefield* dürften sich ganz schön gewundert haben, zumal *Splatoon* sich in Windeseile zu einem enorm populären Titel mauserte. Die unfassbaren 18 Seiten, die wir der putzigen Tintenfisch-Ballerei in N-ZONE 07/2015 spendierten, machen wir auch nicht so eben für jedes Spiel frei. Zum 30. Jubiläum von *Super Mario Bros.* bekam der *Super Mario Maker* drei Ausgaben später auch „nur" 15 Seiten kredenzt. Und so fantastisch wir diesen Meister der Level-Baukästen auch fanden, machte sich doch etwas Schwermut in der Redaktion breit – denn hätte Nintendo damals zum Wii-U-Release *Super Mario Maker* der Konsole als Starttitel beilegen können, die Geschichte der Wii U wäre womöglich anders verlaufen. So mussten wir uns mit einem einzigen Spiel irgendwie über den Winter retten, während Nintendos Polygon-Ingenieure bereits an NX-Inhalten werkelten – *Xenoblade Chronicles X* war endlich da! Und es ist so gigantisch, dass wir es wohl noch zocken könnten, wenn bereits die nächste Konsole ansteht. Die Betonung liegt hier auf „könnten", Nintendo. Nicht auf „wollen". Neue Games! Bitte! Schnell! **Benjamin Kegel**

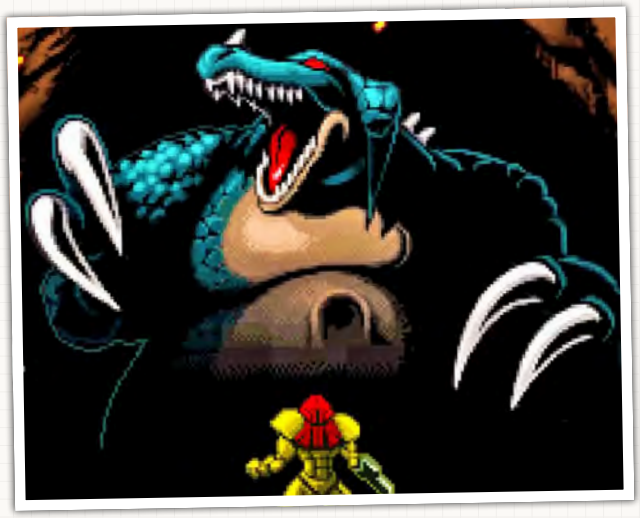
SONDERFALL SMASH BROS.

Moment mal – wieso fehlen denn da unsere Prügelbrüder? Die zünftige Backpfreifenparade ist doch mit das Beste, das man momentan auf Nintendokonsolen zocken kann?!

Stimmt! Bei Big Ns kultiger Schlägerei quer durch 30 Jahre Videospielgeschichte handelt es sich aber um einen ganz besonderen Titel: Zunächst kamen die 3DS- und Wii-U-Versionen zeitversetzt auf den Markt, machten sich erst zum Jahreswechsel so richtig breit und erhalten selbst jetzt noch regelmäßige Updates – das neueste von ihnen just mit dieser Ausgabe.

Smash Bros. ist also eher so etwas wie ein konstant laufendes Projekt als ein One-Shot aus 2014/2015. Deswegen sind wir auch so frei, nehmen *Smash Bros.* für die Wii U und den 3DS aus unseren Wertungslisten und dem Rückblick für dieses Jahr raus und ernennen es hiermit offiziell zum zeitlosen Klassiker. Sag mal bitte einer Nintendo Bescheid, damit sie ihre Spielverpackungen entsprechend umgestalten!

DAS WAR 2015 ...

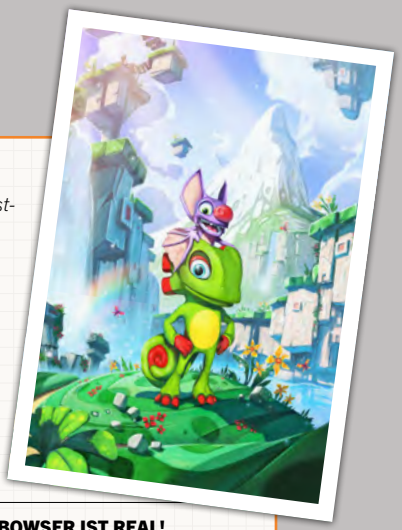


RICHTIG STARKER eSHOP

Wenn es die neuen Spiele auf dem 3DS und vor allem der Wii U nicht richten können, muss eben die Virtual Console ran – und das hat sie dieses Jahr bravourös gemeistert! Das digitale Angebot für Nintendos Spielmaschinen kam im Jahr 2015 mit über 120 (!) N-ZONE-Tests nicht nur quantitaiv mit breiter Brust daher, auch die Qualität der offerierten Old-School-Schmankerl wusste zu überzeugen. Insgesamt vier Spiele schafften die Traumwertung von zehn Punkten – und das perfekt über das Jahr verteilt. Den Anfang machte die *Metroid Prime Trilogy* in Ausgabe 03/2015, gefolgt von *Super Mario 64* (06/2015), *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (09/2015) und *Resident Evil 4* (12/2015).

DANN MACHEN WIR'S EBEN ALLEINE!

Capcom hockt auf *Mega Man,* Konami auf *Castlevania*, Rare auf *Banjo Kazooie*. Und was passiert mit all den nicht genutzten Rechten? Gar nix! Die großen Publisher haben ihre Jungs anscheinend vergessen – und das trotz der unzähligen Fans, die nach neuen Abenteuern mit ihren alten Helden brüllen. Doch die Gamer wussten sich zu helfen: Mit *Mighty No. 9*, *Bloodstained: Ritual of the Night* und *Yooka-Laylee* gibt es für die genannten Games jeweils einen inoffiziellen Nachfolger – allesamt über Kickstarter Community-finanziert.



BOWSER IST REAL!

Es gibt Geschichten, die sind einfach so gut, dass sie nur in der Realität passieren können – in einem Buch, Film oder Spiel würde sie kein Schwein glauben! Da wäre zum Beispiel die Tatsache, dass Nintendo of America Ende Mai 2015 einen neuen Vice President of Sales eingestellt hat. An sich nichts Besonderes, wäre da nicht der Name des erfahrenen Firmenchefs – der lautet nämlich Doug Bowser. Bowser! Natürlich feierte Nintendo das in einer leicht schmunzelnden offiziellen Pressemail richtig schön ab.

AMIIBO-WAHNSINN

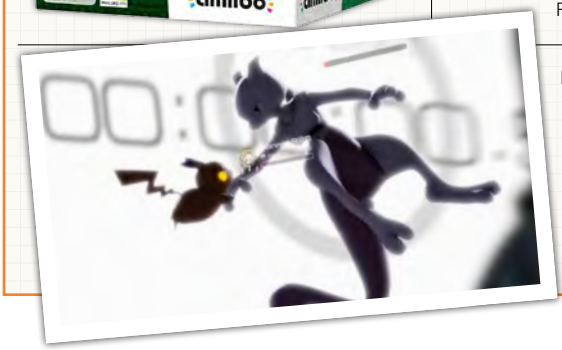
Die ersten Amiibo gab es zwar bereits 2014, im letzten Jahr ist das Thema aber erst so richtig explodiert! Nicht nur sind Nintendos Plüsch- und Plastikfiguren mittlerweile omnipräsent, sie haben 2015 auch für einige kuriose Neuigkeiten gesorgt. Unser Favorit ist wohl die Meldung rund um einen Laster, der in Großbritannien geklaut wurde. Seine Fracht: jede Menge Special-Edition-Amiibo!

TURNIERE VOM FEINSTEN

Nicht nur bei uns in der Redaktion liefen in diesem Jahr gleich drei sehr unterhaltsame Turniere, auch bei Nintendo in Frankfurt hauten die Kollegen richtig einen raus! Unser Favorit war definitiv das *Smash Bros.*-Festival mitten in Nintendos Europa-Zentrale. Unter den 100 geladenen Gästen befand sich die Crème de la Crème der deutschen Prügelspielszene – inklusive unseres Nahkampf-Redakteurs Marco Cabibbo. Der war aber nicht nur dort, um anderen *Smash*-Kombattanten ein paar gehörige Schellen einzuschenken, er durfte obendrein noch als Berichterstatter fungieren. Das Ergebnis war eine tolle Reportage in N-ZONE 04/2015!

EIN GANZ GROSSER GEHT

Vor zwei Jahren mussten wir uns an gleicher Stelle bereits von der Nintendo-Legende Hiroshi Yamauchi verabschieden – und leider bleibt uns auch im Jahresrückblick 2015 ein ähnlicher Nachruf nicht erspart. Es ist schwierig zu sagen, für wen der Verlust des sympathischen Japaners am schwersten wiegt: Nintendo verlor einen Firmenpräsidenten und genialen Entwickler. Die Videospielgemeinschaft verlor einen echten Visionär und stets greifbaren, immer unterhaltsamen Ansprechpartner. Klar ist aber: Am 11. Juli 2015 verstarb Satoru Iwata nach einjährigem Kampf gegen einen Gallenwegs-Tumor mit nur 55 Jahren viel zu früh.



DIE NÄCHSTE ENTWICKLUNGSSTUFE STEHT AN

Man darf wohl zugeben, dass die Geschichte der Wii U … na ja, sagen wir mal von ein paar Missgeschicken geprägt wurde. Die Probleme fingen bereits beim Namen an: Wir wetten, selbst heute gibt es noch reichlich interessierte Konsolenkäufer, die „Wii U" für ein Add-on der Wii halten – was dann zu Verblüffung wegen des hohen Preises führt. Nintendo hat seither mit aller Macht und vielen Ideen gegen die schwachen Verkäufe seines Flaggschiffs anzukämpfen versucht. Doch nun scheint der Generationenwechsel bevorzustehen – Nintendo NX ist in Lauerstellung! Das Ende des Videospieljahrs 2015 war für uns deswegen vor allem von einem Detail geprägt: Spieledürre! Zum Glück konnte *Xenoblade X* einen Totalausfall verhindern.

Am Beginn einer launigen Runde Städtebasteln steht die Auswahl eurer gewünschten Landkarte. Nummer 61 ist die beste – hier gibt es am wenigsten Wasser.

N-ZONIA, Heimat der Nintendospieler! Hier gibt es ein SNES pro Fernseher, Mario als gebräuchlichsten Vornamen und leckeres italienisches Essen an jeder Ecke.

SIM CITY

Das Schöne an Strategiespielen ist, dass sie extrem gut altern. Wir präsentieren euch einen der größten Suchtbolzen der letzten 25 Jahre: *Sim City* für das Super Nintendo Entertainment System!

Schaffe, schaffe, Häusle baue! Mit diesen Worten lässt sich der Aufbausimulations-Geniestreich *Sim City* von Entwicklerlegende Will Wright treffend zusammenfassen. Als angehender Bürgermeister übernehmt ihr den Bau einer Stadt samt kompletter Infrastruktur. Das bedeutet: Ihr konstruiert Wohngebiete, Gewerbezonen und Industrieanlagen. Ihr kümmert euch um Straßen, (Flug-)häfen sowie den öffentlichen Nahverkehr. Ihr sorgt für Freizeitgestaltung, zum Beispiel durch Parks, Zoos, Fußballstadien, Büchereien und Spielkasinos. Ihr habt aber auch den Schutz eurer Bürger im Blick – und damit ein Auge auf die Kriminalität in eurer Stadt, den Katastrophenschutz, die Stromversorgung, moderate Mietpreise und eine gute Luftqualität. Kaum zu glauben, was für eine vielschichtige, tiefgründige Spielmechanik dieser Simulations-Altmeister mit seinen paar Gebäuden und Geschenken auf die Beine stellt – mehr dazu auf den nächsten zwei Seiten. Das alles funktioniert natürlich nur mit der entsprechenden Kohle in der Staatskasse: Je nach dem von euch gewählten Schwierigkeitsgrad startet ihr mit 20.000, 10.000 oder 5.000 Dollar – und beginnt damit, ein kleines Dorf zu errichten. Wer dann geschickt neue Bürger anlockt, darf sich nicht nur über steigende Einwohnerzahlen, sondern auch über höhere Steuereinnahmen freuen. Von da an nimmt der Spaß noch einmal deutlich Fahrt auf – die Anforderungen natürlich auch.

KOHLE GIBT'S NICHT NUR IM KRAFTWERK

Ihr wollt nicht 150 Jahre warten, um eure Megametropole zu bauen? Ihr hättet gerne sofort zum Start mehr Geld, als ihr ausgeben könnt? Das lässt sich machen!

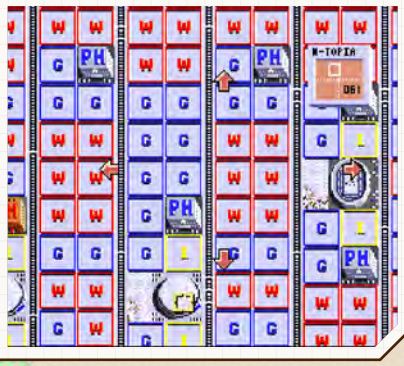
Beginnt ein neues Spiel auf der leichten Stufe. Baut eine Feuerwehr- und Polizei-Station. Begebt euch danach ins Spielmenü zu den Finanzen. Reduziert hier den Steuersatz und alle Fonds **auf 0**. Nun müsst ihr euer **komplettes restliches Geld** ausgeben! Wartet ab, bis am Ende des Jahres der Finanzbildschirm auftaucht und haltet die L-Taste gedrückt. Verlasst nun den Finanzbildschirm und öffnet ihn gleich wieder. Immer noch mit der L-Taste gedrückt, setzt ihr den Steuersatz nun auf 7% und alle Fonds auf 100%. Verlasst den Steuerbildschirm, kehrt zum Spielbildschirm zurück und lasst L los – zack, **999.999 Dollar!**

EINE RUNDE SACHE

Eine Megametropole mit 500.000 Bürgern aufzubauen, ist verflucht knifflig! Mit den beiden Bausystemen „Donut“ & „Reihe“ habt ihr die besten Chancen:

Der Donut
Mmmmh. Ein Donut. Seine Vorzüge liegen auf der Hand: In seiner Mitte entfalten Parks oder Geschenke (siehe übernächste Seite) die meiste Wirkung, zudem kommt ihr mit relativ wenig Schienen aus und sorgt für eine hohe Bevölkerungsdichte. Baut aber keine Industrie-Donuts! Die stinken!

Die Reihe
Potthässlich und todlangweilig, aber auch echt effektiv: Mit Gebäuden in Zweierreihen, die jeweils von einer Schiene erschlossen werden, erreicht ihr die höchste Bevölkerungsdichte. Platziert Industriegebiete am äußersten Rand der Karte, das mildert die unvermeidliche Luftverschmutzung.



Sieht der Kollege nicht putzig aus? Der gute Mann ist eine Hommage an den *Sim City*-Entwickler Will Wright. Er hat immer nützliche Infos und Ratschläge für euch.

Im Spielmenü findet ihr etliche wichtige Kurven und Informationskarten. Sie helfen euch, beim Bau eurer Stadt die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Bits, Bytes, Sims & Zen

Das Schönste an *Sim City* ist, dass es kein Ziel hat – viele Meilensteine, ja, aber kein großes Finale, das es zu erreichen gilt. Selbst die berühmt-berüchtigte Megametropole ab 500.000 Einwohnern bedeutet nicht das Ende eurer tollen Arbeit als virtueller Bürgermeister, sondern nur ihre Würdigung. Danach geht's weiter – mit viel Spaß dabei! Nur ganz selten hat es ein Titel so meisterlich verstanden, die eigentlich unvereinbaren Gegensätze Entspannung und Herausforderung derart gut zu kombinieren wie der SNES-Klassiker *Sim City*. Die allerfeinste Musik und liebevolle Präsentation tun ihr übriges dazu. Holt euch die Wii-VC-Version! ■ **Benjamin Kegel**

KATASTROPHALES GAMEPLAY!

Vor allem auf der mittleren und hohen Schwierigkeitsstufe werdet ihr in eurer Stadt öfters mit unerwarteten … ääähh … Problemen zu kämpfen haben. Als da wären:

Feuer
Die klassischste aller Katastrophen heizt eurem Spiel so richtig ein! Zum Glück lassen sich die Flammen relativ leicht bekämpfen – einfach den Brennstoff in der Nähe mit dem Bulldozer plattwalzen und eine Feuerwehrstation nebenan bauen, fertig.

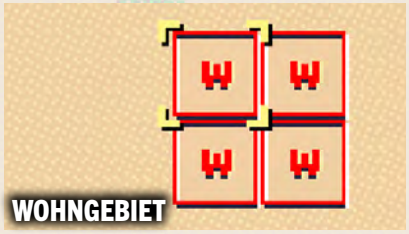
Überschwemmung
Schon eine Nummer fieser als der brandheiße Kandidat weiter links. Gegen Überschwemmungen helfen am besten … Stadtparks! Wait, what? Kein Scherz: Baut die Grünflächen direkt am Ufer des Hochwasser-Flusses, das befestigt das Schwemmland.

Tornado
Bei einer Windhose könnt ihr leider nicht viel mehr machen als abwarten. Irgendwann verzieht sich der Tornado zurück nach Ohio, wo er hingehört! Dann dürft ihr die Aufräumarbeiten anpacken. Bis dahin solltet ihr nur gegen die entfachten Feuer vorgehen.

Bowser-Attacke
Das feiste Reptil kann einfach nicht die Pfoten stillhalten! Man sollte ja meinen, der Koopa-König wäre mit seiner Prinzessinnen-Entführung voll ausgelastet – aber offenbar hat er immer noch Zeit, um eure Stadt platt zu stampfen. Auch hier: warten & Feuer löschen!

Super-GAU
„GAU“ steht für „Größter anzunehmender Unfall“ – das stimmt auch für eure *Sim City*-Stadt. Denn wenn es in einem Atomkraftwerk zur Kernschmelze kommt, wird eure Karte derart verstrahlt, dass ihr das Spiel am besten ganz von vorne beginnt …

DIE GEBÄUDE

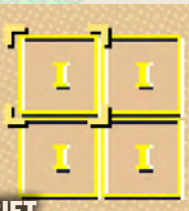


WOHNGEBIET

Das Herz einer jeden Stadt in *Sim City* sind die Wohngebiete. Hier sind eure Sims zu Hause – und sie möchten sich hier natürlich wohlfühlen! Ein schöner Park oder ein Volksfest in direkter Nachbarschaft ist eine tolle Idee, ein stinkendes Industriegebiet eher nicht. Für jeweils zwei Wohngebiete solltet ihr ein Industriegebiet oder Gewebegebiet bauen.

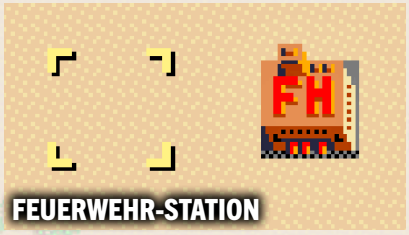
GEWERBEGEBIET

Würdet ihr gerne in einer Stadt leben wollen, in der man nix einkaufen kann? Oder gar in einer Großstadt ganz ohne Möglichkeiten zum Geld ausgeben? Nein? Eben! Damit eure Sims einen Ort zum Shoppen und Arbeiten haben, sollten sich in der Nähe der Wohngebiete immer auch genügend Gewerbegebiete befinden. Baut sie nahe am Wasser, um ihr Wachstum zu steigern.



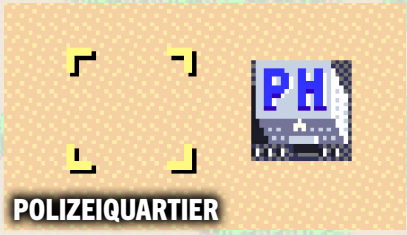
INDUSTRIEGEBIET

Hier kommen die Jobs her, allerdings gilt dasselbe auch für den Gestank. Leider helfen euch ein paar gut riechende, dafür aber arbeitslose Sims nicht viel – also baut nicht zu wenige der Industriegebiete! Idealerweise platziert ihr sie direkt am Rand eurer Stadt, dann verflüchtigt sich ein Drittel der Verschmutzung aus dem Rahmen eurer Karte hinaus.



FEUERWEHR-STATION

Feuerwehr-Stationen sind das einzige Gebäude im Spiel, das nur zum Zug kommt, sobald ein Notfall eingetreten ist – ein Feuer, wie es oft nach Katastrophen in eurer Stadt ausbricht. Baut am besten nur eine einzige Station in eurer Stadt, um eure Bürger zufriedenzustellen. Sollte es dann zum Ernstfall kommen, baut eine weitere Station in der Nähe des aktiven Feuers.



POLIZEIQUARTIER

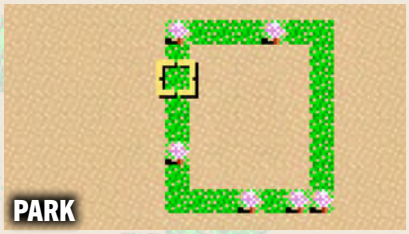
Anders als die Feuerwehr-Stationen sind die Polizeiquartiere zum Betrieb einer Stadt lebenswichtig! Sie reduzieren die Kriminalität in eurer Siedlung, haben aber nur eine geringe Reichweite. Platziert so viele Polizeiquartiere in eurer Stadt, wie zum Aufbau eines lückenlosen Schutzmantels nötig sind (siehe Optionsmenü, Karten, Polizeischutz).

KERNKRAFTWERK

Ein Kernkraftwerk liefert Strom für bis zu 120 Gebäude. Es erzeugt außerdem keine Umweltverschmutzung. Super Sache also, richtig? Nun ja, fast – bei einem aktiven Reaktor droht stets die Gefahr einer nuklearen Kernschmelze, die eure Stadt derart verseuchen kann, dass ihr das Spiel neu starten solltet. Protip: Auf der einfachen Stufe gibt es keine Super-GAUs

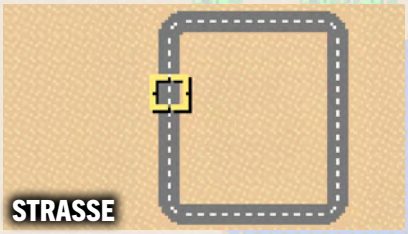
KOHLEKRAFTWERK

Ein Kohlekraftwerk liefert Strom für bis zu 40 Gebäude. Es ist zudem das günstigere Kraftwerk. Leider braucht ihr gleich drei davon, um ein Kernkraftwerk zu ersetzen. Und leider verschmutzen die Kohlekraftwerke auch erheblich die Luft eurer Stadt. Anders als beim Kernkraftwerk schmilzt aber besagte Stadt nicht gleich komplett weg, falls es mal zu einem Problem kommt …



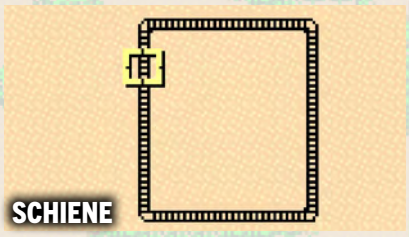
PARK

Die Hauptfunktion der Grünflächen ist zunächst die Steigerung der Landwerte um sie herum – nur auf Gebieten mit hohen Landwerten können Wohn- und Gewerbegebiete ihre maximale Ausbaustufe erreichen. Parks verringern zudem die Luftverschmutzung und verhindern Überflutungen, wenn ihr mit ihnen die Flussufer bepflanzt. Das ist zwar potthässlich, aber wirkungsvoll.



STRASSE

Die klassischste aller Transportlösungen! Straßen verbinden eure Stadt ebenso wie Schienen, kosten aber nur die Hälfte. Auch ihre Wartung beißt euch lange nicht so fies in die Brieftasche wie die kostenintensive Eisenbahn. Leider müsst ihr bei Straßen aber Staus und Umweltverschmutzung in Kauf nehmen – letztendlich der schlechtere Deal, setzt lieber auf die Schienen!

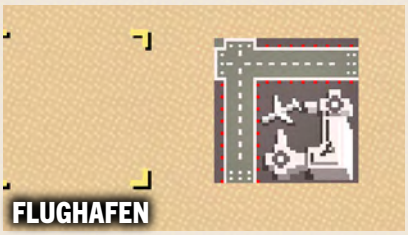


SCHIENE

Wenn eure Sims von ihren Wohngebieten nicht zum Arbeitsplatz oder zum Einkaufen fahren können, macht sich schnell schlechte Stimmung breit. Und Abwanderungen. Und somit der Verlust wertvoller Mitbürger und Steuerzahler. Verbindet daher alle Bereiche eurer Stadt möglichst mit Schienen – die verursachen (anders als Straßen) keine Staus oder Luftverschmutzung.

STADION

Ein Football- oder überdachtes Baseball-Stadion ist für das Wachstum eurer Wohngebiete unabdingbar – eure Sims sehnen sich nach Unterhaltung! Das Spiel entscheidet zufällig, ob ihr ein Stadion mit oder ohne Dach erhaltet. Wenn ihr es euch leisten könnt, reißt überdachte Stadien wieder ab und probiert es erneut – Stadien ohne Dach helfen Wohngebieten eher beim Wachsen.

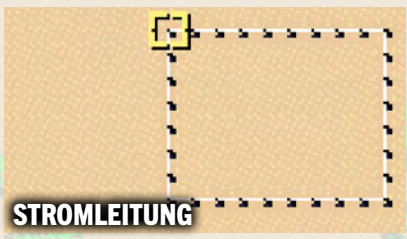


FLUGHAFEN

Zusammen mit dem Kohlekraftwerk und Hafen ist der Airport der schlimmste Luftverschmutzer euer Stadt, erhöht aber das Wachstum eurer Gewerbegebiete. Ist ein Flugzeug am Himmel, steigt das Bevölkerungswachstum und ein Helikopter bringt euch schnell zu einem Katastrophenschauplatz, falls sich ein Unglück ereignet. Baut den Flughafen am besten weit weg vom Stadtkern!

HAFEN

Und noch ein richtig schlimmer Luftverschmutzer, der aber zur Entwicklung eurer Industriegebiete gebaut werden muss. Den Hafen braucht ihr übrigens nicht ans Wasser packen, er funktioniert an jeder beliebigen Position der Karte – also platziert die kleine Abgasschleuder am besten in eine Ecke der Stadt, damit ein Großteil seiner Emissionen aus der Karte herausgetragen wird.



STROMLEITUNG

Ohne Strom funktionieren viele Gebäude nicht – mit Ausnahme von See- und Flughäfen (hier kann man ein wenig cheaten …). Auch Polizei- und Feuerwehr-Stationen arbeiten ohne Strom, sind dann aber weniger wirkungsvoll. Alles andere muss am Strom eines Kraftwerks angeschlossen werden – als direkte Gebäudeverbindung oder über Stromleitungen.

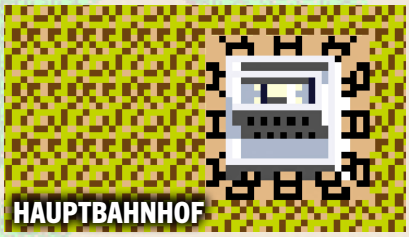
BULLDOZER

Mit der Planierwalze räumt ihr alles weg – Wälder, Parks, Verkehrswege und natürlich auch Gebäude. Habt ihr euch verbaut? Dann packt den Bulldozer aus, macht alles platt und beginnt von vorne! Er ist außerdem euer Lebensretter, wenn irgendwo ein Feuer ausbricht: Planiert alle Gebäude um die Flammen herum, damit ihnen der Brennstoff ausgeht!

DIE GESCHENKE

GROSSER PARK

Ein Großer Park steigert erheblich die Grundstückswerte aller Zonen um ihn herum. Im Idealfall baut ihr (wie bei allen Geschenken) acht Wohn- oder Gewerbegebiete in Donut-Form um den Großen Park, damit er seine volle Wirkung entfalten kann! Insgesamt gibt es drei der grünen Lungen, die ihr für den Bau von jeweils 300, 600 und 900 normaler Parks erhaltet.



HAUPTBAHNHOF

Insgesamt könnt ihr euch zwei Hauptbahnhöfe verdienen, indem ihr jeweils 50 & 200 Kilometer Schienen verlegt (das sind 500 beziehungsweise 2.000 einzelne Schienenelemente). Der Hauptbahnhof erhöht die Grundstückswerte um sich herum, bringt euch 100 Dollar Gewinn im Jahr ein und verbessert die Effektivität des Nahverkehrs in eurer Stadt. Prima für Gewerbegebiete!

POLIZEI-HAUPTQUARTIER

Das Polizei-Hauptquartier dürfte euer am schnellsten verdientes Geschenk sein. Ihr erhaltet eines von ihnen für jeweils 6, 12 und 18 gebaute Standard-Polizeistationen. Nicht nur erhöht ein Hauptquartier wie (fast) alle Geschenke die Grundwerte des Baulandes um sich herum, es bietet auch die doppelte Polizeireichweite verglichen mit einer normalen Einsatzstelle. Das spart Platz!

HAUS DES BÜRGERMEISTERS

Ein Bürgermeister sollte natürlich in seiner eigenen Stadt residieren – also baut euer Haus am besten in der Mitte eines Donut-Wohngebiets. Das steigert die Grundstückswerte deutlich (zumal euer Haus mit jeder Stadt-Wachstumsstufe hübscher und größer wird)! Euer Domizil erhaltet ihr als Geschenk, sobald sich 2.000 Bürger in eurem Dörfchen niedergelassen haben.

BÜCHEREI

Eine Bücherei steigert nicht nur die Grundstückswerte aller Baubereiche in ihrer Nähe, sie bringt euch zudem noch 100 Dollar pro Jahr als Zusatzeinkommen. Die insgesamt drei Bücherei-Geschenke erhaltet ihr, nachdem sich drei, sechs und neun von euch gebaute Wohngebiete in Schulen umgewandelt haben (das sind die weißen Gebäude, die wie ein umgekehrtes „U“ aussehen).

FEUERWEHR-HAUPTQUARTIER

Die Feuerwehr-Hauptqaurtiere funktionieren genau wie ihre Polizei-Kollegen. Da ihr aber üblicherweise nur eine einzige Standard-Feuerwehrstation in eurer Stadt platziert, kommt ihr kaum an die Spezial-Stationen ran. Wenn ihr es euch leisten könnt, solltet ihr einfach 18 normale Feuerwehr-Quartiere bauen, die drei Geschenke abgreifen und die Norm-Stationen wieder abreißen.

VERGNÜGUNGSPARK

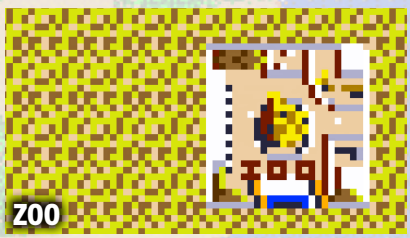
Der Vergnügungspark ist eines der besten Geschenke im Spiel! Nicht nur steigen in seiner Nachbarschaft die Grundstückspreise und damit die Bewohnerzahlen rapide an, er bringt auch satte 200 Dollar an Zusatzeinkommen im Jahr. Insgesamt fünf der Parks könnt ihr erwerben, müsst dabei aber ein kleines Detail beachten. Der Vergnügungspark teilt seine Geschenk-Anzahl …

CASINO

… nämlich mit den Casinos, die noch 100 Dollar mehr einbringen, aber auch die Kriminalität in ihrer Umgebung ansteigen lassen. Insgesamt könnt ihr jede beliebige Mischung aus maximal fünf Casinos oder Vergnügungsparks erwerben, indem ihr 300, 400 und 500 Straßenelemente platziert und drei beziehungsweise sechs Wohngebiete sich zu Schulen oder Krankenhäusern entwickeln.

WINDMÜHLE

Die insgesamt zwei Windmühlen pro Stadt erhaltet ihr, nachdem ihr 150 und satte 500 Bauzonen (Wohngebiete, Gewerbegebiete und Industriegebiete) erschlossen habt. Jede Windmühle erhöht die Grundstückswerte um sich herum (vor allem in Gewerbezonen) und verschafft euch obendrauf noch 100 Dollar zusätzlich bei der alljährlichen Steuerabrechnung.



ZOO

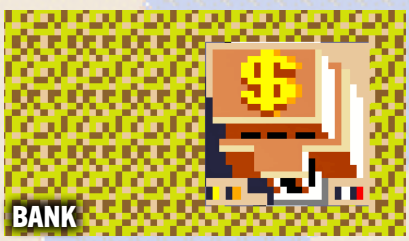
Haben sich in eurer Stadt bereits 2.000 Bürger niedergelassen? Dann müsst ihr ein beziehungsweise drei Stadions bauen, um euch bis zu zwei Zoos zu verdienen. Die solltet ihr tunlichst in der Mitte eurer Wohngebiete platzieren, um deren Wachstum nach oben zu treiben. Ein bisschen Kohle gibt's auch noch dazu: Jeder Zoo beschert euch einen Jahresverdienst von 100 Dollar.

MESSE

Auf einer Messe zeigen eure Händler, was sie alles anzubieten haben. Baut die Expo daher am besten in der Mitte eines Donuts aus Gewerbegebieten und freut euch über 100 Dollar zusätzlich pro Jahr. Die Messe bekommt ihr nur ein einziges Mal geschenkt – indem sich in eurer Stadt mindestens 10.000 Einwohner ansiedeln und ihr einen Flug- und einen Seehafen baut.

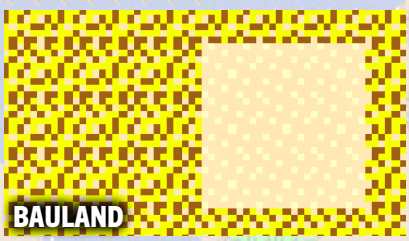
SPRINGBRUNNEN

Und noch ein praktisches Präsent, mit dem ihr sowohl die Grundstückswerte eurer Wohngebiete als auch euer Einkommen nach oben schrauben könnt – so eine Fontäne sieht schick aus, gönnt euch 100 Dollar frisches Geld pro Jahr und macht ihre Nachbarn glücklich. Spielt einfach bis ins Jahr 1950 und Dr. Wright kredenzt euch automatisch den feinen Springbrunnen.



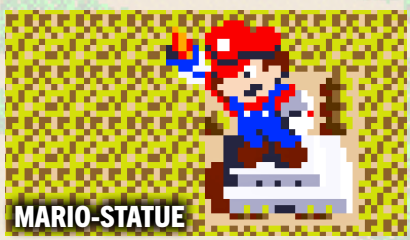
BANK

Eine Bank macht sich in eurer Stadt breit, sobald sich in ihr mindestens 10.000 Bürger angesiedelt haben und euer Kontostand noch maximal 1.999 Dollar hergibt. Eine Bank erhöht zum einen die Grundstückswerte der Bauzonen um sie herum, gewährt euch auf Wunsch aber auch einen Kredit von 10.000 Dollar zu einem Festzins von 500 Dollar. Kann ganz praktisch sein.



BAULAND

Kein anderes Geschenk könnt ihr euch so oft krallen wie das frische Bauland – jeweils ein 3x3 Elemente großes Stück Erde, mit dem ihr ein Gewässer zuschütten und so eine neue Bauzone errichten könnt. Bauland erhaltet ihr für 200, 250, 300, 400 und 450.000 Einwohner sowie bei 149, 99, 49 und 29 noch freien Landbereichen. Kurz gesagt: Je enger die Karte, desto mehr neues Bauland!



MARIO-STATUE

Nur die allerbesten Bürgermeister bekommen diese legendäre Trophäe jemals zu Gesicht – die Mario-Statue drückt euch *Sim City* nämlich erst dann in die Hände, wenn es eure Stadt zur Megametropole geschafft hat! Ab 500.000 Einwohnern dürft ihr die Klempner-Figur an einem Platz eurer Wahl aufstellen und damit die Grundsückswerte um sie herum nach oben treiben.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 02/2001

Wohl als Ausgleich dafür, dass der Game Boy Color nach wie vor etwas stiefmütterlich behandelt wurde, bekamen 2001, wie auch im Jahr zuvor, oftmals reichlich obskure Titel Wertungen oberhalb der 80. So auch *Woody Woodpecker Racing*, das mit 83 Prozent in der N-ZONE 02/2001 das Handheld-„Highlight" des Monats darstellte. Auf dem N64 hingegen zeigte sich die prekäre Lage der Konsole kurz vor dem Japan-Release des Gamecube – es wurden fast ausschließlich Importtitel getestet. Immerhin, mit *Pokémon Stadium 2* war ein echter Überhit dabei und die Taschenmonster-Klopperei sahnte 94 Prozent ab. Ob diese Wertung aus heutiger Sicht zu hoch ist, sei dahingestellt. *Indiana Jones and the Infernal Machine*, *Sin & Punishment* und *Star Wars: Episode I: Battle for Naboo* sicherten sich den Hitstempel, *Mario Party 3* schrammte hingegen knapp daran vorbei. Weitere Titel wie *Scooby Doo! Classic Creep Capers*, *Rockman Dash* und *Batman of the Future: Return of the Joker* landeten hingegen im Mittelfeld oder stellten, wie bei *Batman*, einen Totalausfall dar. Im Vorschaubereich erfreuten uns unter anderem *Animal Forest* (bei uns auf dem Gamecube als *Animal Crossing* erschienen), *Aidyn Chronicles: The First Mage* und *Custom Robo V2*.

AUSGABE 02/2006

Wie in fast allen Ausgaben zu Jahresbeginn gab es auch in der N-ZONE 02/2006 einen Rückblick auf die Highlights des vergangenen Jahres sowie einen Vorausblick auf die begehrtesten Spiele des neuen Jahres. Am heißesten erwartet wurde – wenig überraschend – *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, doch auch *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*, *FIFA Street 2*, das obskure DS-Geschicklichkeitsspiel *The Rub Rabbits!* sowie der Prinzessinnen-Hüpfer *Super Princess Peach* wurden näher betrachtet. Auf Hardware-Seite war es natürlich die damals noch als Nintendo Revolution titulierte Wii, welche im Fokus des Interesses stand. Trotz der traditionell eher schwach mit Spielen bestückten Nachweihnachtszeit landeten auch einige spannende Titel im Testlabor.

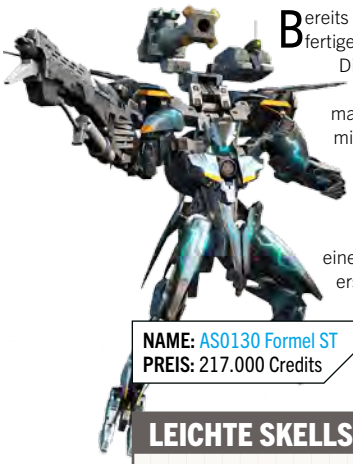
Wie fünf Jahre zuvor schrammte *Mario Party* – nun in der siebten Iteration – nur knapp am Hit vorbei, *Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit* war hingegen der Renner. Der Rest des Testteils war mit guter Durchschnittsware wie *Spongebob Schwammkopf,: Film ab!*, *Battles of Prince of Persia* oder *Bubble Bobble Revolution* gefüllt. Lediglich die DS-Umsetzung von *Peter Jackson's King Kong* ging mit 38 Prozent ordentlich in die Hose. Der Game Boy Advance versank langsam in der Bedeutungslosigkeit – die sechs getesteten Spiele wurden auf gerade einmal zwei Seiten abgehandelt. Als kleines Highlight gab es auch noch einen Importtest zu *Animal Crossing: Wild World* zu lesen, und der zuckersüße Simulationstitel konnte die Erwartungen zum Glück voll erfüllen!

AUSGABE 02/2011

Ja, wann kommt er denn, der 3DS? Diese Frage stellte sich die Redaktion in der N-ZONE 02/2011. Im Vorschaubereich war er jedenfalls mit *Resident Evil: Revelations* und *Resident Evil: The Mercenaries 3D* bereits vertreten. Ansonsten gab es abseits des üblichen Rückblicks und Ausblicks Vorschauberichte zum gnadenlos gefloppten uDraw Gametablet, *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* und *Okamiden* zu lesen. Quantität vor Qualität galt im Testbereich, wo *Mario Sports Mix* mit 81 Prozent zu den besseren Wii-Titeln der Ausgabe zählte und Spiele wie *Def Jam Rapstar*, *Megamind: Das Bündnis von Team Mega* oder *Cars Toon: Hooks unglaubliche Geschichten* mühelos übertrumpfte. Beim DS sah die Sache deutlich besser aus, hier knackten *Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland!*, *Inazuma Eleven*, das toll gemachte Adventure *Ghost Trick: Phantom-Detektiv* und *Kingdom Hearts Re: Coded* die 80-Prozent-Marke – einen Hit konnte aber auch hier kein Spiel für sich verbuchen. Dafür gab's als Ausgleich jede Menge spannende Specials zu lesen, etwa einen Direktvergleich von *Donkey Kong Country* und *Donkey Kong Country Returns*, einen Rückblick auf die Geschichte Kirbys oder einen Überblick über die gelungensten Gastauftritte von Nintendo-Figuren in anderen Spielen.

XENOBLADE CHRONICLES X

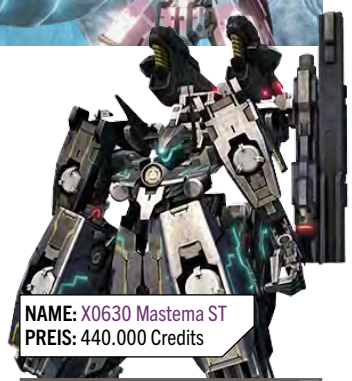
TUNING-TIPPS FÜR EURE SKELLS



NAME: AS0130 Formel ST
PREIS: 217.000 Credits

Bereits im ersten großen Trailer von *Xenoblade Chronicles X* vor einigen Jahren waren sie zu sehen, im fertigen Spiel kommt man allerdings erst nach vielen Stunden in den Genuss, selbst einen zu steuern. Die Rede ist natürlich von den eindrucksvollen wie kampfstarken Mechs, die in Nintendos Knaller-RPG auf den Namen Skell hören. Für das spät angesetzte Spotlight der zweibeinigen Kriegsmaschinen gibt es allerdings mehrere gute Gründe. Zum einen ist der Erwerb eines jeden Skells mit hohen finanziellen Kosten verbunden – vom kostenlosen Basismodell abgesehen, müsst ihr für jeden Mech Tausende von Credits bezahlen. Über derartige Summen verfügt ihr zu Beginn einfach nicht, selbst wenn ihr sämtliche Start-Quests absolviert und den Großteil eures Inventars verkauft. Zum anderen liegt dies im allgemeinen Spieldesign begründet. Die Macher wollen bewusst, dass ihr am Anfang eurer Reise erst einmal das Kämpfen zu Fuß erlernt und zudem einen Eindruck darüber gewinnt, wie groß und umfangreich Mira eigentlich ist. Sobald ihr dann das erste Mal mit dem Mech durch die Gegend heizen und wenig später auch fliegen könnt, werdet ihr ein komplett anderes Gefühl für Mira haben, als wenn ihr sofort alles per Mech hättet anstuern können. Da der zweite Teil unserer Komplettlösung direkt an das Kapitel anschließt, in dem ihr euren ersten Skell erhaltet, wollen wir euch angehenden Piloten direkt eine kleine Starthilfe geben und erklären die wichtigsten Skell-Features.

Marco Cabibbo

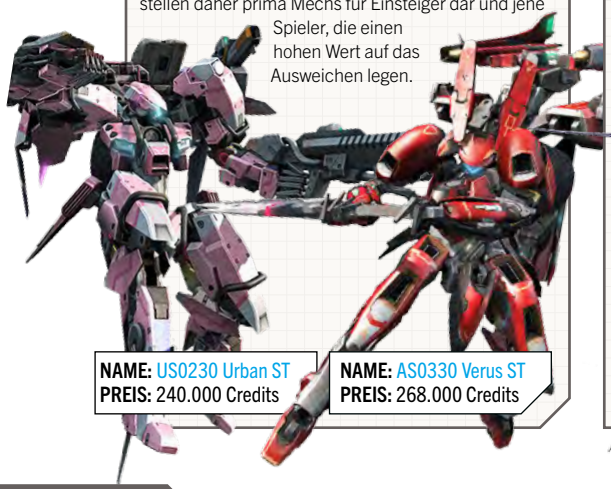


NAME: X0630 Mastema ST
PREIS: 440.000 Credits

LEICHTE SKELLS

AS0130 Formel ST	217.000 Credits
US0230 Urban ST	240.000 Credits
AS0330 Verus ST	268.000 Credits

Sämtliche Leichtgewichte unter den Skell-Modellen zeichnen sich durch einen günstigen Preis, niedrigen Miranium-Spritverbrauch und ein hohes Maß an Agilität aus. Letzteres gilt nicht nur für den Fahrzeug-Modus, sondern auch in den Kämpfen. Leichte Skells stellen daher prima Mechs für Einsteiger dar und jene Spieler, die einen hohen Wert auf das Ausweichen legen.



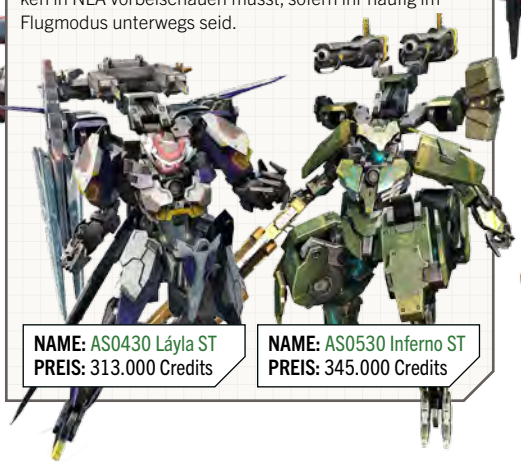
NAME: US0230 Urban ST
PREIS: 240.000 Credits

NAME: AS0330 Verus ST
PREIS: 268.000 Credits

MITTLERE SKELLS

AS0430 Láyla ST	313.000 Credits
AS0530 Inferno ST	345.000 Credits

Die beiden mittleren Modelle stellen ein gut ausgewogenes Gesamtpaket aus Kampfkraft, Mobilität und Spritverbrauch dar. Solltet ihr nach dem Erwerb eurer Skell-Lizenz schon genug Kohle angespart haben, lohnt es sich, direkt mit diesem Modell einzusteigen und das Gratismodell einem eurer Teamkameraden zur Verfügung zu stellen. Rechnet aber damit, dass ihr relativ häufig zum Nachtanken in NLA vorbeischauen müsst, sofern ihr häufig im Flugmodus unterwegs seid.



NAME: AS0430 Láyla ST
PREIS: 313.000 Credits

NAME: AS0530 Inferno ST
PREIS: 345.000 Credits

SCHWERE SKELLS

X0630 Mastema ST	440.000 Credits
X0730 Amducias ST	548.000 Credits

Die Königsklasse der Skells mag vielleicht nicht allzu flott unterwegs sein und sehr viel Miranium schlucken, doch im direkten Kampf gibt es keinen Mech, der in Sachen Durchschlagskraft und Ausdauer hier mithalten kann. Wer schon frühzeitig mit mehreren schweren Skells loszieht möchte, wird sehr viel Kohle zusammengrinden und zudem über eine ausgebaute Miranium-Pipeline verfügen müssen. Generell solltet ihr dickere Skells also erst etwas später in Betracht ziehen.

NAME: X0730 Amducias ST
PREIS: 548.000 Credits

TECHNIKEN

Sämtliche Angriffs- und Verteidigungsoptionen eurer Skells hängen von den Waffen ab, mit denen ihr sie ausrüstet. Standardmäßig sind alle Skells mit den gleichen Modul-Slots versehen – ein leichter Skell kann also ebenso wie ein schwerer zwei Standardwaffen tragen. Die einzige Bedingung hierbei ist, dass euer Level hoch genug ist, um die Ausrüstung tragen zu können. In dem soeben neu erworbenen Level-50-Skell könnt ihr also weder Platz nehmen noch ihn mit den dicksten Waffen ausrüsten und diese im Anschluss benutzen, sofern eure Figur nicht auch diese Stufe vorweisen kann. Von den beiden Slots für eure normalen Waffen abgesehen, könnt ihr eurem Mech jeweils zwei verschiedene (oder identische) Ausrüstungsteile für das Rücken-, Schulter-, Arm- und Kampfmodul verpassen. Wie schon bei eurem Charakter zu Fuß verfügt ihr also über maximal acht verschiedene Fähigkeiten, die euch im Kampf zur Auswahl stehen. Darüber hinaus können für Kopf, Rumpf, Beine und je beide Arme zusätzliche Panzerungssegmente angelegt werden, welche dem Skell weitere Boni gewähren. Schon früh werdet ihr Ausrüstung finden, die gleich zwei Slots beansprucht, beispielsweise die zweihändig geführten Riesenschwerter „Berster".

MIRANIUM-TREIBSTOFF

Das über das FrontierNav geförderte Miranium wird nicht nur für diverse Forschungsprojekte oder als Quest-Item verwendet, auch eure Skells verwenden diesen Rohstoff als Treibstoff. Im geparkten Zustand lädt sich der Mech sehr langsam wieder auf, im Fahrzeug- oder Laufmodus wird der Tank nicht beansprucht. Erst wenn ihr euren Flugmodus aktiviert oder einen Kampf initiiert, geht die Anzeige stetig nach unten. Diverse Techniken zehren weiter an eurem Miranium-Vorrat und beanspruchen üblicherweise zwischen 20 und 200 Einheiten pro Einsatz. Sollte das heimische Miranium-Lager also bis zum Bersten gefüllt sein, solltet ihr vor der nächsten Lieferung schnell im Hangar vorbeischauen und sämtliche Skells auftanken.

COCKPIT-MODUS

Wenn ihr an Bord eures Skells eine Technik verwendet, besteht eine gewisse Chance, dass der Cockpit-Modus aktiviert wird. Sobald dies geschieht, werden all eure Techniken wieder zu 100 Prozent aufgeladen – ihr könnt sie also sofort wieder verwenden. Eine Möglichkeit, diesen Zustand bewusst herbeizuführen, gibt es allerdings nicht.

OVERDRIVE (ÜBERTAKTEN)

Für den Overdrive-Modus der Skells gelten sämtliche Regeln und Bonuseffekte, die auch schon im regulären Kampf zu Fuß ihre Geltung haben: Sobald ihr das fünfte Kapitel des Hauptspiels erreicht habt, könnt ihr für 3.000 Spannungspunkte (SP) Overdrive aktivieren. Während dieser Zeitspanne laden sich alle eure Techniken signifikant schneller wieder auf und ihr seid in der Lage, deutlich mehr Schaden anzurichten. Befindet ihr euch an Bord eures Skells, kommt zudem eine weitere, nützliche Eigenschaft hinzu. Solange Overdrive aktiv ist, wird euer Miraniumverbrauch gestoppt, was auch auf sämtliche Techniken zutrifft. Gerade bei schwierigen Bossgegnern oder Tyrannen solltet ihr daher nur mit vollen SP in den Kampf ziehen, um effektiv mit Overdrive starten zu können.

FESSELN

Gelingt es euch, einen großen Gegner ins Schwanken zu bringen, könnt ihr ihn durch gleichzeitiges Drücken von ZL und ZR in einem Kraftfeld festbinden, was ihn in einen wehrlosen Zustand versetzt. Hierfür müsst ihr allerdings neben dem Gegner stehen. Sobald ihr eine Kreatur fesselt, werden mehrere innere Herausforderungen eingeleitet. Schafft ihr es, diese fehlerfrei zu bestehen, wird der Fessel-Effekt weiter verlängert. Auch eure Teamkameraden können diesen Zustand initiieren und werden dies üblicherweise sofort tun, sobald sich die Gelegenheit ergibt. Der jeweilige Skell kann in der Zwischenzeit weder Techniken einsetzen, dafür erhält er in der Zweischenzeit stetig Treibstoff zurück.

VERSICHERUNG

Jeder neu erworbene Skell wird standardmäßig mit einer dreiteiligen Versicherungspolice ausgeliefert. Das heißt im Klartext: Erleidet euer Mech im Kampf einen Totalschaden, wird das Wrack kostenfrei geborgen und steht im BLADE-Hangar wieder zu eurer Verfügung. Dabei ist es wichtig, auf welche Art und Weise ihr den Skell vor seiner Explosion verlassen habt, was mit einer inneren Herausforderung entschieden wird.

Perfekt	Eure Versicherung wird nicht belastet und ihr verlasst den Skell unbeschadet.
Gut	Ihr entkommt ohne einen Kratzer, eure Versicherung muss aber die Kosten übernehmen.
Vorbei	Eure Kraftpunkte sinken auf 1 und eure Versicherung muss die kompletten Kosten tragen.

Teammitglieder entkommen immer auf die perfekte Art und Weise. Wollt ihr den Skell dennoch vorher schon retten, müsst ihr dem jeweiligen Piloten das Kommando dafür erteilen. Sollte eure Versicherung für einen Skell abgelaufen sein, müsst ihr entweder einen Bergungsschein verwenden (erhältlich als Belohnung über eure Division) oder eine sehr teure Gebühr bezahlen.

XENOBLADE CHRONICLES X

WALKTHROUGH – TEIL 2

Finale Battles, epische Bossfights. Auch in den letzten sechs Kapiteln der Hauptstory möchten wir euch mit unserem Walkthrough ein wenig Hilfe und Anleitung bieten, wie man am einfachsten die schwersten Gegner bezwingt.

Kapitel 7: Ein neues Teil des Lebensspeichers

Empfohlener Level:
25 oder höher
Voraussetzung:
-Oblivia zu 25 % erforscht
-Harmoniemission:
„Geschworene Kameraden“

Harmoniemission:
„Geschworene Kameraden“

Diese Mission findet ihr am Eingang der Arsenal Allee, wenn ihr von eurem Quartier aus lauft. Für die Mission benötigt ihr mindestens Level 20. Dafür müsst ihr Daten von drei Pflanzen im Noctilum sammeln, wofür ihr einfach den Pfeilen auf der Minimap folgt. Ist das geschafft, muss eine weitere Pflanze gefunden werden, das Besondere an dieser ist, dass sie netterweise ein paar Gegner anzieht. Zuerst erwarten euch fünf Pfeil-Germivoren auf Level 14-16. Wenn ihr bereits euren Skell dabei habt, sollten diese keinerlei Problem für euch darstellen. Gleich danach rufen diese kleinen Biester ihre Mami (um genau zu sein eine Gräuel-Cinicula auf Level 18) und weitere fünf der Germivoren (Bild 1). Für einen leichteren und schnelleren Sieg schaltet ihr, wie eigentlich immer, zuerst die Helferlein aus und widmet euch dann dem Boss. Danach redet ihr nur noch fix mit Lao im Geschäftsviertel.

Bild 1

Handlungsmission:

Für die Rettung eurer BLADE-Kollegen müsst ihr nach Oblivia in die Ibra Schlucht reisen, die im Osten des Landes liegt. Praktischerweise habt ihr ja vielleicht schon einen Schnellreisepunkt genau dort erobert. An der linken Seite der Schlucht trefft ihr dann schon auf Irina und ihr Team, denen ihr Rückendeckung gebt, indem ihr die Monster beschäftigt. Es erwarten euch vier Sturm-Qmoevas Level 22-24 (Bild 2) verteilt auf zwei Wellen sowie eine rasende Qmoeva Level 19 in der zweiten Welle. Besonders effektiv bei diesen Gegnern ist der Angriff von hinten oder der Seite. Direkt im Anschluss warnt ihr so schnell wie möglich Irina vor der kommenden Falle. Dazu folgt ihr dem Richtungmarker auf der Karte. Zu starke Monster hängt ihr einfach mit dem Skell ab. Am Lebensspeicher angekommen, müsst ihr gegen eine alte Bekannte antreten: Goetia. Und diesmal hat sie sogar ihren Ganglion-Mech Almandal dabei (Bild 3). Am Besten habt ihr euren Skell parat und wisst ihn zu nutzen, andernfalls kann dieser Gegner nur mit viel Taktik zu Fall gebracht werden. Achtet vor allem immer darauf, dass euer Skell gut vollgetankt und ausgerüstet ist. Sämtliche Kampfaktionen verbrauchen nämlich Treibstoff. Hilfreich hierbei ist das Übertakten: Der Spritverbrauch wird gestoppt und Aktionen werden schneller geladen! Das Festhalten eines Gegners wirkt sich ebenso positiv auf euren Tank aus, da er sich während dieser kleinen Spanne schnell wieder füllt. Voraussetzung dafür ist jedoch, dass ihr den Gegner zunächst ins Schwanken bringt. Solche Chancen solltet ihr vor allem bei sehr ausdauernden Gegnern wie Almandal nutzen. Habt ihr ihn besiegt, erstattet ihr noch Vandham beim BLADE-Tower Bericht.

Bild 2

Bild 3

Kapitel 8: Angriff auf NLA

Empfohlener Level:
30 oder höher
Voraussetzung:
- 10 % vom Mira erkundet
- Harmoniemission
„Frühlingsgefühle“
- Level 30

Harmoniemission:
„Frühlingsgefühle“

Diese Quest findet ihr am Mocha Plaza im Geschäftsviertel. Voraussetzungen für die Mission: Ihr müsst mindestens auf Level 24 sein und mit Lao einen Harmonielevel von 1 oder mehr haben. Die Harmonie steigt durch die passenden Antworten in Dialogen, die Mitnahme des Charakters zu Quests und anderen Harmoniemissionen. Zuerst folgt ihr ganz einfach der Minimap zur North Founders Street im Geschäftsviertel. Um der Herzensdame von Shingo etwas Schönes zu schenken zu können, braucht ihr ein spezielles Material für Schmied Jeshero (Bild 4), nämlich das Währblei. Dieses erhaltet ihr nur über die Knotenpunkte 219, 218, 215 und 212 im Noctilum. Ihr braucht drei Stück davon, wenn ihr aber schon fleißig am Erkunden wart und das Frontiernav ausgebaut habt, dürftet ihr es bereits in eurem Inventar finden. Danach klappert ihr nur noch kurz ein paar Leute in NLA ab, wozu ihr einfach den Markierungen auf der Minimap folgt.

Handlungsmission:

Diese Handlungsmission ereignet sich zur Abwechslung nicht außerdem eurer Basis, denn der Krieg steht vor der Tür. Zusammen mit Elma und Lin trägt Vandham euch auf, das Osttor zu verteidigen. Bevor ihr jedoch euer Quartier verlasst (so startet ihr die Mission), deckt ihr euch sicherheitshalber noch einmal mit frischer Ausrüstung ein. Hierfür haben sich Tatsu und seine Nopon-Kollegen etwas einfallen lassen: Ihr könnt ausnamhsweise in eurem Quartier einkaufen. Die Läden findet ihr in der Nähe des Ausgangs auf der untersten Ebene eurer Behausung. Um euch die folgende Mission leichter zu machen, ist es sehr sinnvoll, euer Team bereits vorher mit Skells auszurüsten. Eine teure Unternehmung, aber jeden Credit wert. Wenn ihr bereit seid, verlasst ihr das Haus und die Schlacht beginnt. Zuerst müsst ihr drei Späh-Pugen und zwei Kampf-Pugilithe besiegen (Bild 5). Diese sind besonders anfällig an den Seiten und mit gut ausgerüsteten Skells dürften sie kein Problem darstellen. Auch die nächste Aufgabe wird euch nicht überfordern: Haltet das Osttor für drei Minuten. Euch erwarten hier einige Wellen an Gegnern, aber nie so viele, dass ihr in Panik verfallen braucht. Darauf folgt der Kampf gegen zwei Wucht-Galdr, Level 27. Sind diese beiden erledigt, kehrt erst mal Ruhe ein. Nach einer epischen Zwischensequenz sollt ihr jedoch die Stadt sichern, vor allem im Geschäftsviertel ist die Lage prekär. Folgt einfach dem gelben Pfeil und kämpft euch durch die gegnerischen Reihen (Bild 6). Behaltet dabei aber stets euren Tank im Blick. Bevor ihr zu viel Sprit verbraucht, überspringt ihr lieber die Gegner und geht zur gelben Markierung. Dort trefft ihr auf die absolut liebenswürdige, leicht aggressive Ryyz und ihren großen Untertan Dagahn (Bild 7), welche beide auf Level 31 sind und die den Kampf gegen euch eröffnen. Nun zieht die Schwierigkeit ein wenig an, Skells sind wirklich mehr als empfehlenswert. Zudem ist es wichtig, über das Kampfmenü dafür zu sorgen, dass alle eure Teammitglieder mit euch auf den gleichen Gegner gehen. Ryyz hat zudem eine nette Angewohnheit, die euch möglicherweise stocken lässt: Wenn ihre KP gen Nullpunkt sinken, umgibt sich die Ganglion-Dame mit Doppelgängern. Das Fiese daran: Ihr seht diese nicht. Doch die Lösung ist ganz einfach, ihr müsst einfach stumpf weiter draufhauen. Dagahn hingegen steckt einiges mehr ein. Seine Schwäche ist jedoch seine Größe. Mit den Skells könnt ihr ihn somit bei Gelegenheit festhalten, mit euren Teamkameraden Schaden erzielen und gleichzeitig euren Sprit auffüllen. Jedoch könnte Ryyz euch hierbei in die Quere kommen. Sie zuerst zu erledigen, ist also ratsam.

Bild 4

Bild 6

Bild 5

Bild 7

Bild 8

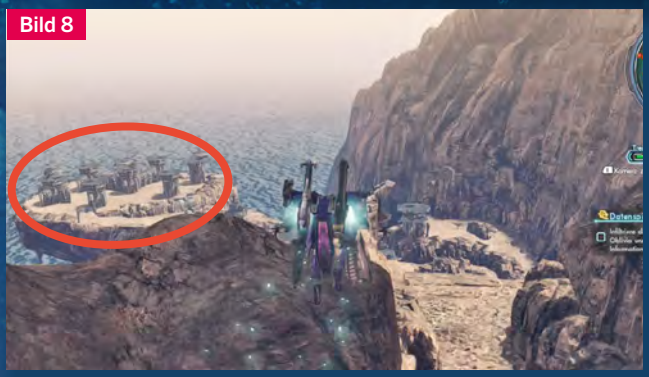


Bild 9

Kapitel 9: Hinterhalt im Sylvalum

Empfohlener Level:
36 oder höher

Voraussetzung:
-Datensonde am Eingang vom Sylvalum installieren
-Harmoniemission: „Datenspionage“

Harmoniemission: „Datenspionage“

Diese Quest verlangt euch nicht besonders viel ab, das Einzige, was ihr hierfür beherrschen müsst: so leise und unscheinbar wie ein Ninja sein. Euer Auftrag besteht darin, das Lager der Ganglion im Osten Oblivias zu infiltrieren (Bild 8). Klingt äußerst leicht, ist es aber nicht. Die anwesenden Monster hier sind auf Level 50 oder höher und wenn diese euch erwischen, seid ihr ziemlich schnell kaputt. Es gibt hierbei keinen besonders geeigneten Pfad. Wir haben den Weg über die Küste genommen, denn dort unten könnt ihr noch einen Knotenpunkt abstauben, der später sicherlich noch nützlich sein wird (Knotenpunkt siehe Bild 9; Genauer Laufweg Bild 10). Seid ihr erst mal im Gebäude angekommen – Skells müssen draußen bleiben –, hackt sich Lin in den PC und ruft damit einige Gegner auf den Plan. Um die Mission zu beenden, macht ihr die drei Level-30-Marnucks einfach fertig. Bei Bedarf könnt ihr eure Skells zur Unterstützung holen. Dadurch lauft ihr jedoch Gefahr, Level-50-Monster anzulocken, versucht die Marnucks also einfach oldschool mit eurer eigenen Kraft zu besiegen. Dies geschafft, geht es zurück zum BLADE-Turm, danach auf das Manon-Schiff und wieder zurück zu Chausson im Turm.

Bild 10

Bild 11

Handlungsmission:

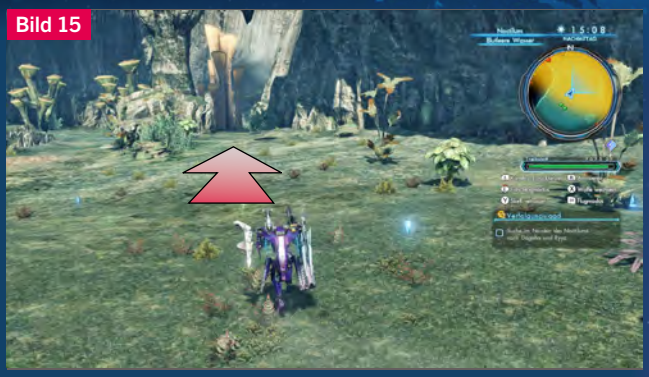
Vorab: Rüstet eurer gesamtes Team mit Skells aus und entfernt sämtliche Ausrüstung von Lao, die ihr behalten möchtet. Laos Team ist im Sylvalum unterwegs und hat ein neues Stück des Lebensspeichers entdeckt. Ihr sollt ihn am Möwenholm treffen, der Knotenpunkt, den ihr als Voraussetzung benötigt habt. Dieser schickt euch dann weiter zu den „zitternden Sanden“, wo sich das neue Teil verbergen soll. Diese Region liegt nordwestlich vom Cielsee. Letzteren seht ihr bereits, wenn ihr vom Möwenholm nordwärts geht und die zwei Tellur Oclakais auf Level 30 besiegt habt (Laufweg für diese Mission siehe Bild 11). Durchschwimmt oder überfliegt den See und richtet euch währenddessen immer wieder nach der Minimap aus. Ihr erreicht dann eine breite Schlucht und euer Ziel – einen Hinterhalt, um genau zu sein. Um wieder auf freien Fuß zu kommen, ringt ihr die Wrothianer in einem fairen Kampf nieder. Euch stehen hierbei KEINE Skells zur Verfügung! Mit bloßer Muskelkraft müsst ihr vier Helferlein auf Level 32 besiegen – diese am besten zuerst – und danach die Wrothianerdame Ga Buidhe sowie den Prinzen Ga Jiarg, jeweils auf Level 33 und 34 (Bild 12). Die katzenähnlichen Xenos teilen ordentlich aus, ein hoher Level und gute Ausrüstung sind in diesem Kapitel somit ein Muss! Wenn ihr das schafft, könnt ihr schon mal sehr stolz auf euch sein, das Spiel

Bild 12

Bild 13

Bild 14

Bild 15



hält jedoch – natürlich – noch wesentlich mehr für euch bereit. Nach einer kleinen Verschnaufpause steigt ihr in eure Skells und treffet im Anschluss gegen einige Mechs auf Level 33 bis 35 an (Bild 13). Dabei solltet ihr Vasara, den stärksten mit Level 35, als Letztes bekämpfen. Viel Strategie ist hierbei nicht nötig. Die Wrothianer sind zu Fuß extrem schnell und stark, in ihren Mechs sind sie zwar langsam, dafür aber noch stärker. Eure einzige Chance zu gewinnen besteht darin, eure Kräfte zu bündeln, vorher gut aufzuleveln und gutes Equipment zu kaufen. Kleiner Tipp: Zuvor unbedingt speichern, dann verliert ihr eure Skells sowie eure Tankfüllung nicht. Solltet ihr diese geballte Ladung an Kraft dann bezwungen haben, müsst ihr nur zum Wartungscenter im Verwaltungsviertel gehen.

Kapitel 10: Kaputte Datensonde im Sylvalum

Empfohlener Level:
42 oder höher

Voraussetzung:
- 15 % vom Sylvalum erforscht
- Harmoniemission „Verfolgungsjagd“

Zudem sehr empfehlenswert: das Beenden der Quest „Der Traum vom Fliegen“, welche ihr unter anderem Namen, „Skell-Flugmodul“, am Blade-Terminal erhaltet. Ihr müsst hierbei lediglich ein paar Materialien für Lin und ihr Forschungsprojekt sammeln. Benötigt wird eine verbesserte Zündspule von den Oclakaien im Sylvalum und eine Beschleunigungsflosse von den Aetrygonen in Oblivia (siehe Bild 14). Die Zündspulen könnt ihr, wenn ihr Glück habt, gleich am Eingang zum Sylvalum erbeuten. Die Beschleunigungsflosse bekommt ihr am leichtesten von den flinken Aetrygonen am Fluss in der Aaroy Ebene. Danach müsst ihr noch den Testflug überleben und schon könnt ihr durch Mira schwirren.

Harmoniemission: „Verfolgungsjagd“

Diese Mission findet ihr am BLADE-Turm. Euer erstes Ziel ist die Qinglong-Lichtung im Noctilum. Dort untersucht ihr die Gegend auf die Anzeichen zweier berüchtigter Ganglion-Krieger. Ihr Lagerfeuer findet ihr etwas versteckt an der Seite einer großen Pflanze. Danach zieht ihr weiter Richtung Norden. Ziel sind die blutleeren Wasser und der Knotenpunkt 210; schon von dort aus seht ihr versteckt hinter Flora und Fauna eine Höhle (siehe Bild 15). In dieser findet ihr dann eure gesuchten Personen, die ihr noch gegen einen Marnuck-Kommandanten Level 34 und zwei Marnuck-Soldaten auf Level 30 verteidigt (Bild 16). Diese drei dürften jedoch auf eurem momentanen Stand gar kein Problem mehr darstellen.

Handlungsmission:

Eure Aufgabe ist eigentlich recht simpel, fliegt oder fahrt mit euren Skells – wobei ihr das Flugmodul WIRKLICH brauchen werdet – zum Gipfel des Wahns im Sylvalum. Die dort installierte Datensonde ist defekt und muss manuell repariert werden. Doch das wäre natürlich drei Kapitel vor dem großen Finale viel zu einfach: So schmeißt euch Monolith Soft einfach wieder einmal einige Charaktere an den Kopf, die wir bereits kennen. Dagahn und Ryyz beehren euch zusammen mit einem wunderbaren Flugobjekt namens Zu Pharg. Großer Vorteil dieses Dings ist, wie schon erwähnt, die Flugfähigkeit. Solltet ihr noch nicht fliegen können, seit ihr bei diesem Boss schon ein wenig aufgeschmissen. Zu Pharg ist auf Level 39 und beschwört im Laufe des Kampfes immer wieder kleinere Gegner, die euch auf die Nerven gehen. Um den Boss auf den Boden der Tatsachen zu bringen, müsst ihr ihn „nur“ um die Hälfte seiner Lebenspunkte berauben. Grob gesehen habt ihr hier zwei Strategien, die ihr anwenden könnt. Erstens: gemeinsam auf die großen Geschütze gehen (Bild 17), bis kleinere Gegner euren Luftraum stören. Dann erst diese vernichten, um im Anschluss weiter auf die Geschütze zu feuern. Oder zweitens: Ihr versucht, möglichst schnell sämtliche Geschütze zu vernichten, ganz gleich wie viele

Bild 16

Bild 17

Bild 18

Bild 19

Gegner euch im Weg stehen. Hierfür benötigt ihr allerdings einen guten Mech, der ordentlich einstecken kann. Vorteil davon aber: Das Ganze geht schneller vonstatten, folglich stecken eure Kollegen weniger Schaden ein. Denn bei diesem Boss ist es wichtig – wie auch in allen folgenden Kapiteln ab jetzt –, dass ihr und eure Mitstreiter die Skells nicht verliert. Nahkampf ohne mechanische Unterstützung ist nur bedingt von Vorteil – oder besser gesagt fast gar nicht. Habt ihr Zu Pharg auf die Hälfte seiner Kraft reduziert, transformiert er sich in ein an den Boden gebundenes Riesenmetallmonster. Seine Lebenspunkte sind wieder voll und dieses Mal gilt es, ihn ganz zu Fall zu bringen. Angriffsziel sollten hier vor allem Kopf und Flügel des Gegners sein (Bild 18).

Kapitel 11: Gestohlene Daten in Cauldros zurückholen

Empfohlener Level:
50 oder höher
Voraussetzung:
- 10 % von Cauldros erkundet
- Harmoniemissionen:
„Katzenjammer“ und
„Trainingslager“

Harmoniemission:
„Katzenjammer“

Diese Mission findet ihr im Geschäftsviertel. Ganz dem Titel nach müsst ihr euch tatsächlich auf die Suche nach einer Katze begeben. Zuerst sucht ihr dafür in der unteren Ebene des Verwaltungsviertels, also dem Hangar, nach Hinweisen auf die Katze. Ausschlaggebend ist die Information, die ihr am Ende des Hangars bekommt, wenn ihr die kleine Anhöhe hinauflauft. Danach trefft ihr euch wieder mit dem Halter des Tiers bei der Allzweckfabrik im Industrieviertel. Die Katze ist wohl an einen Strand außerhalb von NLA geflüchtet. Folgt dazu einfach dem Pfeil auf der Karte, rettet dann erst den Besitzer vor einem Grex Level 20 und das Fellknäuel vor einem Gierschlund-Forexen auf Level 21.

Harmoniemission:
„Trainingslager“

Die nächste benötigte Quest für Kapitel 11 erwartet euch im Testhangar. Zuerst sollt ihr euch einen Trainingskampf mit Gwin liefern. Als dieser dann – natürlich – voll gegen euch abstinkt, gibt euch Elma drei weitere Missionen, um Gwins Kampftechniken zu verbessern. Hierzu besiegt ihr mit einem Soldatengewehr folgende Monster:

- 2 Silbersuiden
- 2 Silberne Fracas-Suiden
- 2 Wilde Panzer-Suiden

Dafür muss lediglich einer eurer Charaktere – zum Beispiel Gwin –das besagte Gewehr ausgerüstet haben, ansonsten könnt ihr auch einfach in euren Skells zum Kampf antreten. Danach steht eine weitere Sparring-Runde mit Gwin an, welcher immer noch nicht wirklich herausfordernder geworden ist.

Handlungsmission:

Lao klaut die Daten des Aufenthaltsortes des Lebensspeichers, welche er natürlich gleich zum Ganglion-Hauptquartier auf Cauldros schleppt (Eingang siehe Rot-Gelber Kreis auf Bild 19). Dorthin sollt ihr ihm folgen. Das Hauptquartier liegt mitten in Cauldros – nicht zu übersehen – und ist extrem gut bewacht, an allen Seiten warten Wachen auf euch. Auch wenn euer Level vielleicht hoch genug wäre, solltet ihr möglichst versuchen, ohne große Konflikte zum Tor von O’rrh Sim zu kommen. Dort angekommen, könnt ihr vorerst nur ohne eure Mechs ins Innere vordringen. Aktuelle Rüstung und hochgelevelte Techniken sowie Talente sind somit von Vorteil, vor allem solche, die besonders viel Schaden gegen Mechanoiden verursachen. Drinnen angelangt, erwartet euch dann ein ziemlich klar vorgegebener Weg, der mit vielen Gegnern von Level 35 bis 45 gespickt ist. Auch werdet ihr auf einen Fernkampf-Zig-Tyrannen auf Level 37 treffen, den ihr euch vor allen anderen Gegnern vornehmen solltet (Bild 20). Denn egal wie ihr diesen Raum betretet, er wird euch sehen und, während ihr euch um andere Gegner kümmert, sehr schnell niedermetzeln. Damit ihr nicht immer wieder von vorne beginnen müsst, lohnt es sich somit, immer wieder zu speichern, um es bei einem möglichen Tod nach einem Neustart einfach mit einer anderen Taktik zu versuchen. Seid ihr dem Verlauf der Gänge bis zur nächsten Zwischensequenz gefolgt, dürft ihr euch nun schon am ersten kleineren Boss erfreuen. Immer noch ohne Mechs müsst ihr einen Wucht-Seidr auf Level 44 besiegen (Bild 21). An sich kein allzu fordernder Gegner und die Belohnung für diesen dürfte euch ein wenig erleichtern: Danach könnt ihr eure Skells ins Schloss schleusen. Nach wenigen Metern erwartet euch nämlich bereits der Endboss des Kapitels Lao auf euch. Und der hat seinen Skell Prog Ares auf Level 45 mit dabei (siehe Bild 22). Wie schon bei Zu Pharg in Kapitel 10 folgt,

Bild 20

Bild 21

Bild 22

Bild 23

Bild 24

nach dem Vernichten der ersten Hälfte der Lebenspunkte, eine Zwischensequenz. Danach ist er wieder geheilt und muss erneut bekämpft werden, diesmal komplett. Fesselt ihn so oft ihr könnt, um eine möglichst lange Spanne ohne Schaden an euren Skells zu generieren. Und natürlich wie bei fast jedem Boss: immer erst als Gruppe auf die Gliedmaßen oder Waffen zielen. Habt ihr das geschafft, müsst ihr nur noch Vandham Bericht erstatten: Er wartet am BLADE-Turm.

Kapitel 12: Die Rettung des Lebensspeichers

Empfohlener Level:
55 oder höher
Voraussetzung:
- Skell-Flugmodul

Dieser Mission gehen keine weiteren Pflicht-Harmoniemissionen voraus. Der Lebensspeicher ist gefunden und die Zeit ja schließlich knapp. Bevor ihr loszieht, sorgt dafür, dass euer Team die stärksten Skells hat, die ihr euch leisten könnt. Bewaffnet diese außerdem bis an die Zähne, baut Module ein und holt euren Charakteren neue Rüstung sowie Waffen. Der Lebensspeicher befindet sich im Meer zwischen Noctilum und Sylvalum. Im Luftraum erwarten euch natürlich wieder Gegner (einige seht ihr in Bild 23), die ihr optional umgehen könnt, indem ihr einfach direkt über der Meeresoberfläche bis zum Lebensspeicher vordringt. Wenn ihr vor dem Tor steht, speichert unbedingt ab! Innen habt ihr keine Möglichkeit mehr dazu. Wenn ihr und/oder eure Skells zerstört werdet, müsst ihr folglich am letzten automatischen Speicherpunkt, also im Inneren

Bild 25

des Kerns, ohne Maschinen weiter kämpfen. Ein Zurück ist nur durch Spielneustart möglich. Im letzten Kapitel erwarten euch zuerst noch (!) keine Heerscharen an Gegnern. Ihr werdet sofort in den ersten Bosskampf geworfen. Der Vita von Luxxar ist auf Level 50 und nicht so einfach zu knacken (gerade gefesselt auf Bild 24). Wie schon zuvor bringt ihr ihn auf die Hälfte seiner Lebenspunkte, es folgt eine Zwischensequenz. Dann erwartet euch das Ganze noch mal von vorne. Besonderes Augenmerk liegt auf den kleinen kugelrunden Helferlein, die er sich durchgehend beschwört. Manche dienen als Verstärker, andere ab einer gewissen HP-Höhe als Schild (Schild-Satellitis siehe Bild 25). Diese alle zu vernichten benötigt etwas Zeit. Versucht eure Skells vorher mit Waffen auszurüsten, die mehrere Gegner auf einmal treffen können, wie zum Beispiel Mörser oder Laser-Gatlings. Am besten haltet ihr eure Kampfroboter so lange wie möglich am Leben, denn die Tierchen, die ihr nach diesem Boss abbekommt, sind schnell und zahlreich. Es überfallen euch zehn Chimeras zwischen Level 41 und 50, die ihr am einfachsten aus der Luft am besten angeht (siehe Bild 26). Das war jedoch immer noch nicht alles: Ein alter Bekannter will noch einmal bekämpft werden – Lao. Dieser verwandelt sich in ein wunderhübsches Monster (siehe Bild 27) und macht euch damit ordentlich Probleme. Auch Lao ist in zwei Phasen zu besiegen. Das Besondere hierbei: Im zweiten Anlauf klaut euch der werte Herr sämtlichen Treibstoff aus euren Skells – falls ihr noch welche haben solltet – und bindet euch somit an den Boden. Euch bleibt nicht anderes übrig als das klassische Haudrauf-Verfahren. So groß der Boss auch sein mag, umwerfen könnt ihr ihn trotzdem und das solltet ihr so oft wie möglich ausnutzen. Zielt wie immer auf die Gliedmaßen, haltet eure Truppe zusammen und ringt ihn einfach nieder.

Bild 26

Bild 27

Glückwunsch, ihr habt es geschafft! Die Hauptstory könnt ihr nun abhaken und genüsslich das über zehnminütige Ende genießen. Danach könnt ihr ganz locker mit Neben- und Harmoniemissionen weitermachen. Wir hoffen, wir konnten euch bei der Rettung von Mira mit diesem „kleinen" Walkthrough ein wenig unter die Arme greifen.

Laureen Eggmann

Der große Splatoon Guide

TEIL 3

TIPPS FÜR ALLE SPIELMODI IM RANGKAMPF

Stand: 06.01.2016

Nachdem wir euch in den vergangenen beiden Ausgaben mit einer detaillierten Auflistung der wichtigsten Waffen und Ausrüstungsgegenständen sowie sämtlicher bis dato erschienener Multiplayer-Karten versorgt haben, werfen wir nun zum Abschluss einen Blick auf den Rangkampf. Dieser setzt sich aus drei verschiedenen Disziplinen zusammen: Herrschaft, Turm-Kommando und Operation Goldfisch. Auf den folgenden Seiten haben wir daher sämtliche Tipps und Strategien zusammengetragen, die sich bei den jeweiligen Spielmodi als nützlich erweisen werden – gültig für alle bisher erschienenen Karten. Sofern ihr schon vorher wissen wollt, welche Maps im Tagesverlauf auf dem Plan stehen, lohnt sich ein Besuch auf die von Nintendo bereitgestellte Internetseite http://splatoon.nintendo.net. Hier müsst ihr euch lediglich mit eurer Nintendo Network-ID einloggen und könnt bequem vom PC oder Smartphone aus überprüfen, welche Karten für welche Modi in den nächsten Stunden anstehen. Ferner wird euch hier angezeigt, welche Freunde von euch gerade online sind und was für eine Ausrüstung ihr im Augenblick tragt. Die aktuellste Version beim Redaktionsschluss war 2.4.0.

Marco Cabibbo

Scharfschützen können von dieser Position aus sowohl die Fläche einfärben als auch gegnerische Inklinge gegenüber schnell außer Gefecht setzen.

Herrschaft

Der Herrschaft-Modus ähnelt dem normalen Standardkampf noch am ehesten, da auch hier vorrangig Flächen eingefärbt werden müssen. Ein Sieg ist jedoch nur dann für euch drin, wenn ihr das zu erobernde Gebiet – auf einigen Maps sind es sogar gleich zwei davon – mit eurer Tinte eingefärbt habt. Sobald dies geschehen ist, wird ein Countdown-Timer gestartet, der von 100 an runterzählt. Ist der Timer abgelaufen, geht der Sieg an euch. Andernfalls gewinnt das Team, das nach fünf Minuten den Herrschaftsbereich am längsten gehalten hat. Wichtig: Je weiter fortgeschritten euer Timer schon abgelaufen, desto höher fällt eure Strafe aus, wenn ihr die Herrschaft verliert. In diesem Fall müsst ihr erst eine Strafzeit über die Runde bringen, eher der reguläre Timer wieder läuft. Sollte die reguläre Zeit abgelaufen sein, gewinnt das Team mit der bis dahin am längsten dauernden Herrschaftszeit.

DISTANZ WAHREN

Sobald ihr das Territorium erobert habt, solltet ihr euch schnell wieder daraus entfernen und eine Position einnehmen, von der aus ihr das Gebiet gut überblicken und gleichzeitig den Gegner im Auge behalten könnt. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird der Feind alles unternehmen, um euch die Herrschaft streitig zu machen, weshalb er sein gesamtes Arsenal auf diesen winzigen Bereich konzentrieren wird. Auf der Gegenseite solltet ihr bevorzugt von außen auf das Gebiet schießen, um so Inklinge herauszulocken, die sich dort drin versteckt halten.

REICHWEITE SIEGT

Rüstet euch mit einer Waffe aus, mit der ihr effektiv Fernkämpfe austragen könnt. Die zu erobernden Bereiche sind oftmals so klein, dass ihr auch mit tintenarmen Waffen wie Platschern oder Konzentratoren schnell alles einfärben könnt. Auch Sekundärwaffen mit einer hohen Reichweite sind bestens dazu geeignet, um nahende Gegner auf Distanz zu halten. Ein Luftschlag ist hingegen ideal, um die Kontrolle mit einem gezielten Angriff an euch zu reißen.

SCHWIMMEN STATT FLIEGEN

Sollte euch ein Gegner erwischen, ist es sehr ratsam, nicht per Supersprung wieder an den Ort des Geschehens zurückzukehren. In den allermeisten Fällen befindet sich euer Zielort in der Nähe der beiden Splat-Zonen, wo üblicherweise auch jede Menge Gegner herumschwimmen. Sofern ihr also nicht die Fähigkeit besitzt, euren Landepunkt unsichtbar zu machen, kann euch der Gegner bequem empfangen und sofort erneut ausschalten. Begebt euch also lieber schwimmend Richtung Spielfeldmitte. Auf diese Weise könnt ihr nebenbei noch eure Spezialleiste füllen und macht es gleichzeitig euren Teamkameraden leichter, auf demselben Weg zurück ins Gefecht zu finden.

FÄRBEN NICHT VERGESSEN

Auch wenn es nicht das primäre Ziel vom Herrschaftsmodus ist, solltet ihr darauf Acht geben, eure nähere Umgebung mit Tinte vollzuspritzen. Die Gründe hierfür liegen auf der Hand. Neben dem im vorigen Abschnitt schon erwähnten Auffüllen eurer Spezialanzeige sorgt ihr nicht nur dafür, dass eure drei Teammitglieder schneller nach vorne preschen können. Gleichzeitig stellt ihr sicher, dass der Gegner darauf achten muss, aus welcher Richtung ihr euch anschleicht. Haltet ihr euch nur einen einzelnen Korridor offen, ist es ein Leichtes für ihn, diese Route zu überwachen und euch chancenlos auf Distanz zu halten.

Diese Stelle mag in diesem Spielmodus völlig irrelevant sein, ist aber prima geeignet, um mit dem Sprinkler oder anderen Waffen die Spezialleiste aufzuladen.

Sekundärwaffen wie der Tintenwall kommen beim Turm-Kommando voll zur Geltung. Klug platziert, können sie das Match sogar entscheiden.

Turm-Kommando

In diesem Modus ist das primäre Ziel, einen zentral positionierten Turm zu erobern und diesen zu einem festgelegten Zielpunkt im Territorium des Feindes zu bugsieren. Selbst gesteuert werden kann das Gefährt dabei nicht. Sobald ihr es mit eurer Tinte eingefärbt hat, bewegt es sich langsam, aber stetig auf einer fest vorgegebenen Bahn nach vorne – ein großer Lichtkegel, der gen Himmel scheint, lässt auch von Weitem erahnen, wo sich der Turm gerade befindet. Der Turm nimmt nur Fahrt auf, wenn sich eines eurer Teammitglieder darauf befindet, andernfalls rückt er langsam wieder Richtung Mitte vor. Wird nach fünf Minuten kein Sieger gefunden, gewinnt das Team mit der am weitesten zurückgelegten Distanz.

BESSER VERTEIDIGEN

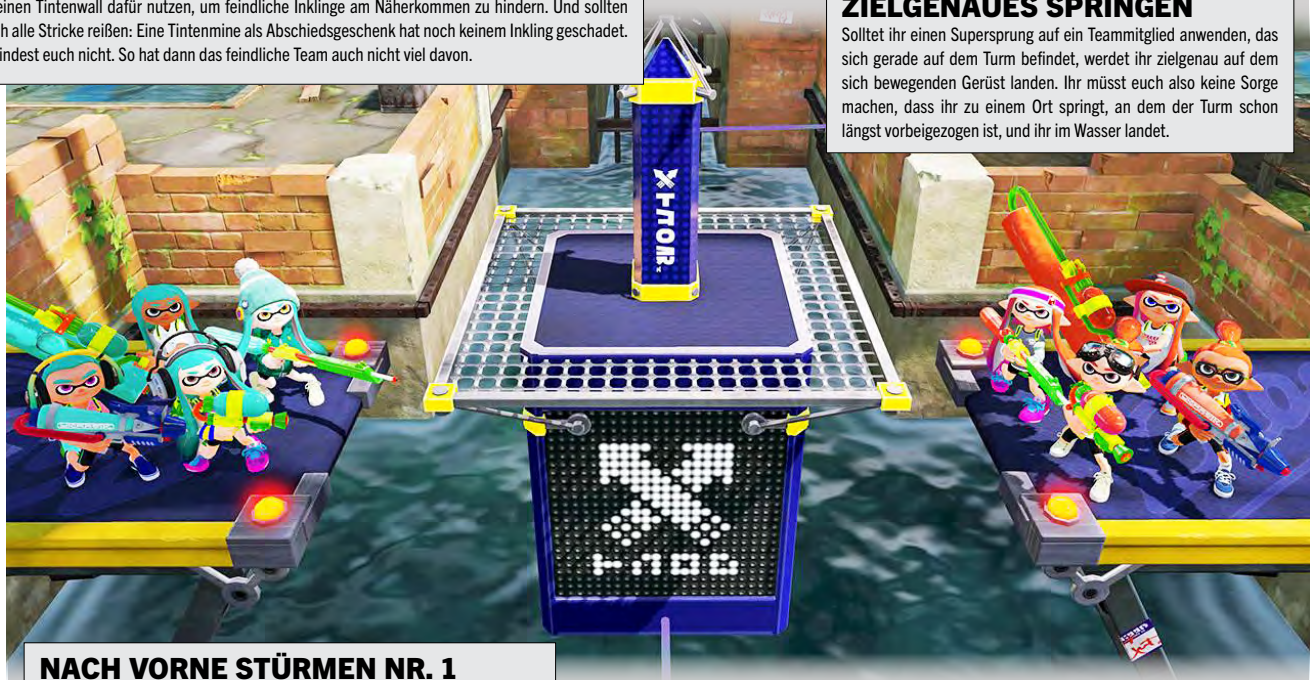
Verlagert euren Fokus auf defensive Fertigkeiten, um den Turm effektiv halten zu können. Sobald ihr euch auf dem Gerüst befindet und unter Feuer genommen werdet, solltet ihr den Tintentitan oder den Kugelschild aktivieren, um noch einige Sekunden länger durchzuhalten. Im Falle des Kugelschildes könnt ihr das Feuer zwar erwidern, solltet aber darauf achten, durch den feindlichen Beschuss nicht vom Turm gedrückt zu werden, was euch im schlimmsten Fall baden gehen lässt. Ist euer Wurfvermögen ausgeprägt genug, könnt ihr auch einen Tintenwall dafür nutzen, um feindliche Inklinge am Näherkommen zu hindern. Und sollten tatsächlich alle Stricke reißen: Eine Tintenmine als Abschiedsgeschenk hat noch keinem Inkling geschadet. Oder zumindest euch nicht. So hat dann das feindliche Team auch nicht viel davon.

ETWAS DECKUNG GEFÄLLIG?

In der Mitte des Turmes befindet sich eine Stange, die ihr als Schutzmaßnahme vor gegnerischem Beschuss verwenden solltet. Es mag nicht viel sein und vor Explosionswaffen wie etwa dem Luna-Blaster kaum schützen, doch im Angesicht der winzigen Plattform, auf der ihr euch befindet, nimmt man solche Geschenke besser dankend an – es reicht ja schon aus, um euch vor den Blicken des Gegners zu bewahren.

ZIELGENAUES SPRINGEN

Solltet ihr einen Supersprung auf ein Teammitglied anwenden, das sich gerade auf dem Turm befindet, werdet ihr zielgenau auf dem sich bewegenden Gerüst landen. Ihr müsst euch also keine Sorge machen, dass ihr zu einem Ort springt, an dem der Turm schon längst vorbeigezogen ist, und ihr im Wasser landet.



NACH VORNE STÜRMEN NR. 1

Die Kombination aus erhöhtem Schwimmtempo und der Spürbombe ist ideal dazu geeignet, um im Eilverfahren Richtung Turm zu düsen. Das gibt euch im besten Fall die Gelegenheit, langsame Gegner vom Turm aus zu beschießen, weil sie einfach noch nicht damit gerechnet haben, dass jemand den Turm so schnell besetzt hat. Zwar ist es eher unwahrscheinlich, dass ihr das Gerüst im Alleingang halten könnt, doch jeder zurückgelegte Meter mit dem Turm ist bare Münze wert.

GRUPPENKUSCHELN VERBOTEN

Es macht keinen Sinn, wenn sich das gesamte Team auf der Turm-Plattform befindet und anschließend mit einem Angriff ausgeschaltet wird. Sobald ein oder zwei eurer Kameraden den Turm erobert haben, solltet ihr stattdessen lieber nach vorne stürmen und den Korridor beschützen, auf dem sich das Turmgerüst nach vorne bewegt – das gilt auch für die Flanken des Zielobjekts. In Panik geratene Inklinge achten nämlich meist nur auf den sich nähernden Turm und übersehen dabei, wie sich der Feind auf einer anderen Route nach vorne bewegt und ihnen in die Seite oder den Rücken fällt, was kurz darauf das Match entscheidet.

Ein Teammitglied hat den Turm in Beschlag genommen – achtet jetzt also darauf, dass sich ihm keine feindlichen Inklinge mehr unbemerkt nähern können.

Während ihr selbst die Goldfischkanone beschießt, kümmern sich im Optimalfall zwei Teamkameraden um heranstürmende Feinde auf der anderen Seite.

Operation Goldfisch

Auch beim Goldfisch-Modus ist es eure Aufgabe, mit einem bestimmten Objekt in die gegnerische Hälfte einzudringen und es dort auf einer kleinen Plattform zu platzieren. Im Gegensatz zum Turm-Kommando wird euch hier eine effektive Waffe namens Goldfischkanone in die Tentakel gedrückt, mit der ihr euch frei bewegen könnt. Die Vorteile: Angriffsradius und Durchschlagskraft der Kanone sind enorm. Die Nachteile: Ihr seid langsamer unterwegs, könnt von allen Gegnern gesehen werden und die Ladezeit der Kanone ist sehr lang. Wie schon im Turm-Modus gewinnt die Mannschaft, die mit der goldenen Waffe weiter Richtung Feindbasis vorgedrungen ist. Das Zeitlimit hierfür beträgt fünf Minuten.

FLANKIEREN BEIM EINFÄRBEN

Man ertappt sich schnell dabei, wie beide Teams gedankenlos auf die Goldfischkanone ballern, um sie aus ihrer Tintenblase zu befreien. Sollte ein oder gleich mehrere Inklinge vor euch mit diesem Job begonnen haben, ist es ratsam, auf die feindliche Seite zu schwimmen und das gegnerische Team abzulenken. Hierdurch gewinnt ihr wertvolle Augenblicke, die ausreichen, um eurer Mannschaft das Sichern der Kanone zu ermöglichen. Gleichzeitig solltet ihr euch selbst nicht überrumpeln lassen, wenn ihr fleißig dabei seid, die Waffe zu sichern.

NACH VORNE STÜRMEN NR. 2

Wie schon beim Turm-Kommando habt ihr den Vorteil auf eurer Seite, wenn ihr vor eurem Gegner in der Mitte seid und den Schutzschild der Goldfischkanone unter Beschuss nehmen könnt. Die Kombi aus Spürbombe samt verbessertem Schwimmtempo ist also auch in diesem Modus extrem nützlich. Alternativ tut es natürlich auch ein Quasto-Pinsel.

RADIUS BEACHTEN

Sobald ihr merkt, dass ihr das Gegenfeuer auf die Goldfischkanone nicht ausgleichen könnt und der Gegner die Waffe in seine Finger kriegen wird, solltet ihr Abstand zur Waffe gewinnen. Die daraus resultierende Explosion verfügt nämlich über einen größeren Radius, als es den Anschein hat. Und ehrlich gesagt: Davon gesplattet zu werden ist schon ganz schön peinlich, oder?

NACH OBEN GUCKEN

Zielt mit der Goldfischkanone ein wenig höher. So gebt ihr dem einer Wasserhose ähnelndem Geschoss die Gelegenheit, sich weiter auszubreiten. Auch solltet ihr die Waffe immer bis zum Anschlag aufladen, um die maximale Vernichtungskraft zu erzielen. Stürmt aber nicht blind nach vorne, sondern achtet immer darauf, dass euch mindestens ein weiterer Inkling begleitet. Trefft ihr dann auf einen Gegner, ist ein kurzer Rückzug in die zweite Reihe sehr anzuraten.

DAS FEUER AUF SICH ZIEHEN

Einen direkten Zweikampf kann der Träger der Goldfischkanone nur in den seltensten Fällen für sich gewinnen – ganz abhängig davon, wie es um das Territorium bestellt ist. Sorgt also dafür, dass ihr dem Träger einen sicheren Weg nach vorne ermöglicht. Selbst wenn dies zur Folge hat, dass ihr selbst ins Gras beißt. Auf diese Weise kann euch der Träger auch mit seinem weitreichenden Schuss besser unter die Arme greifen, da er seine Waffe vorher aufladen muss.

Der Träger der Kanone – links im Bild – ist auch für den Feind sichtbar. Sorgt also dafür, dass er keine Tinte abbekommt, und gebt ihm bestmöglich Deckung.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

NINTENDO — OFFEN FÜR ALLES

Cloud in *Smash Bros.*, Nintendo-Titel auf Smartphones, eine Vergnügungspark-Kooperation mit Universal und mehr – bei Nintendo gilt seit einiger Zeit anscheinend: Alles geht, nichts muss. Eine begrüßenswerte Entwicklung?

Man mag dazu stehen, wie man will, aber eines war bei Nintendo in den letzten Jahren sicher: Sie waren berechenbar und aus dieser Berechenbarkeit heraus entwickelten sich einige der größten Hits des Unternehmens. Klar, mit so etwas wie der Wii oder dem 3DS bewegte sich der Mario-Konzern gerne einmal in unerforschte Gefilde. Wovon ich spreche, ist aber das dahinterstehende Konzept: Nintendo-Spiele erschienen nur auf den eigenen Konsolen, eine Zusammenarbeit mit anderen Studios war nur unter strengster Beobachtung von Nintendo möglich und Experimente abseits des Spielemarkts stellten eine absolute Ausnahme dar. Und jetzt? Jetzt ist der Exklusivitätsbann aufgehoben, mit Cloud tritt eine Figur in *Smash Bros.* auf, die keinerlei Verbindung zu Nintendo hat, und weiter als mit einem (geplanten) Vergnügungspark könnte man sich kaum vom klassischen Konsolen-Geschäft wegbewegen. Nicht erst seit dem Tod von Satoru Iwata, sondern schon seit einiger Zeit davor zeichnet sich ab, dass das Unternehmen versucht, massiv in neue Geschäftszweige zu investieren und die bestehenden durch radikale und bis dato undenkbare Schritte zu erweitern. Nintendo versichert zwar immer wieder, dass man durch all diese Projekte bloß das Kerngeschäft stärken wolle, die Wahrheit sieht aber anders aus. Man hat wohl erkannt, dass man alleine als Konsolenhersteller im Jahr 2015 keinen Boden mehr gewinnen kann, und versucht nun, sich neu zu erfinden. Ein gewagter, aber auch spannender Schritt, der stark an die Frühzeit des Unternehmens erinnert, als man auch mal Fertigreis produzierte und Stundenhotels betrieb, und definitiv eine Chance für Fortschritt!

Euer Lukas

LESERPOST

FEEDBACK ZUR AMIIBO-KOLUMNE

Marvin sieht wie ich den Nutzen der Amiibo aktuell nicht gegeben.

Lieber Lukas, liebe N-ZONE,
ich lese euer Heft sehr gerne und ihr macht einen tollen Job. Weiter so! Bezug nehmend auf deine Kolumne zu den Amiibo in Ausgabe 01/2016 muss ich dir ein großes Lob aussprechen und stimme voll und ganz zu. Ich selbst besitze zehn Amiibo, die ich fast ausschließlich wegen der Figuren an sich gekauft habe. Einzig Toad und Shovel Knight haben spielerischen Nutzen – und hier sehe ich das größte Problem an den Plastikfigürchen von Nintendo: Denn ohne den jeweiligen Amiibo kann ich in *Captain Toad: Treasure Tracker* sowie in *Shovel Knight* Spielmodi wie den Coop-Modus nicht nutzen. Für einen DLC, der mir nur einen Modus bietet und ca. 13 Euro kostet, finde ich das zu wenig! Amiibo dürfen nicht zur Abzocke verkommen. Die meisten Amiibo bieten kaum Mehrwert, weswegen ich mir hier ein Spiel im Sinne eines *Skylanders* wünschen würde, das alle Amiibo unterstützt. So würden die Mini-Features der meisten Amiibo durch neue Inhalte bereichert, ohne die Grundidee von Nintendo zu beschneiden. Aller Kritik zum Trotz sehen die Amiibo im Schrank toll aus – da haben sie gegenüber den Skylandern und Co. weit die Nase vorn. Viele liebe Grüße, **Marvin**

Lukas: Servus Marvin! Ganz kurze Antwort: Ich stimme dir vollumfänglich zu! Mal gucken, wie Nintendo in Zukunft mit den Amiibo umgeht, denn es wurde ja bereits angekündigt, dass die Figuren in Zukunft mehr spielerischen Nutzen erhalten sollen.

LESERPOST

T-SHIRT-KUNST PER EILPOST

Aus einem Geburtstags- wurde ein Weihnachtsgeschenk – wegen uns!

Lieber Lukas,
in der Ausgabe 12/15 hast du dir von mir ein Bild davon gewünscht, wie mein Kumpel Kai das T-Shirt trägt, dass ich für ihn gestaltet habe. Ursprünglich war das gute Stück als Geburtstagsgeschenk geplant. Aber da Kai erst im Januar Geburtstag hat, haben wir das Ganze kurzerhand vorgezogen. Das Shirt wurde zum Weihnachtsgeschenk, damit wir deiner Bitte möglichst schnell nachkommen konnten. In diesem Sinne senden wir der gesamten Redaktion weihnachtliche Grüße,

Kai und Johannes

Lukas: Meine Güte, den einen Monat länger hätte ich auf das Bild warten können ;-) Aber toll, dass du dich so für uns ins Zeug gelegt hast – und danke für das coole Bild. Wenn du wieder mal ein Geschenk bastelst – nur her damit!

XENOBLADE CHRONICLES X

MACHT MIT BEI UNSEREM GROSSEN GEWINNSPIEL!

Es gibt wieder was zu gewinnen – und diesmal dreht sich alles um den Wii-U-Rollenspielhit *Xenoblade Chronicles X*. Folgende Preise warten auf die Teilnehmer:

1. PREIS
Xenoblade Chronicles X Wii U Premium Pack

2. PREIS
Xenoblade Chronicles X Limited Edition + limitiertes Poster

3. PREIS
Xenoblade Chronicles X + limitiertes Poster

Um zu gewinnen, müsst ihr einfach kreativ werden: Schickt uns also ein Bild, auf dem ihr euch wie die Helden von *Xenoblade Chronicles X* verkleidet, malt uns ein Bild oder bastelt uns etwas Hübsches. Die tollsten Einsendungen zeigen wir im nächsten Heft! Schickt uns euren Beitrag entweder an **lukas.schmid@computec.de** oder per Post an **Redaktion N-ZONE, Kennwort XENOBLADE GEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Einsendeschluss ist der **31. Januar 2016**. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name sowie seine Zusendung abgedruckt werden.

LESERPOST

EIN ENTTÄUSCHTER RODEA-SPIELER

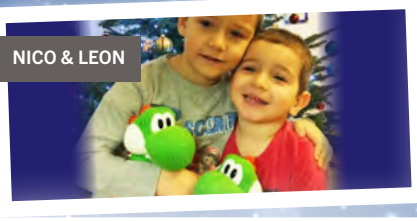
Nicht nur ich, auch Andreas findet *Rodea* ... qualitativ ausbaufähig.

Hallo Lukas,
ich hab mich in der letzten Ausgabe sehr über deinen Test zu *Rodea the Sky Soldier* amüsiert. Vor allem auch, weil ich mir den Titel erst einen Tag vor Erscheinen der N-ZONE von der Bücherei ausgeliehen habe. Dadurch konnte ich ihn quasi noch vor dir testen. Ich kann aber dein Testergebnis nur bestätigen. Genau wie dein Kollege Benjamin musste ich da gleich an Gamecube-Grafik denken. Selbst das spielerisch ähnliche *Sonic: Lost World* spielt sich da noch besser. Und das war schon übel. Allerdings ist dir auch ein Fehler unterlaufen: Das Teil hat nämlich sehr wohl einen Multiplayer-Modus, wenn auch nur in der Wii-Version, und das auch sehr versteckt. Ich hab's rausgefunden, als ich mal eine Weile die Demo angeguckt hab. Da erschien irgendwann ein Splitscreen. Mal in die Anleitung geguckt – tatsächlich, eine Remote mit einer 4 drauf. Komm, das gibt doch noch einen Prozentpunkt drauf, oder ;) Auf jeden Fall hoffe ich, du und das gesamte N-ZONE-Team hatten frohe Weihnachten und einen guten Rutsch. Lass uns hoffen, dass uns Nintendo im nächsten Jahr mit solchen Gurken verschont. Liebe Grüße,
Andreas

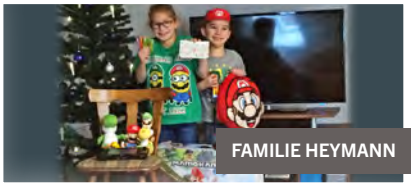
Lukas: Hallo Andreas! Ja, ich fand *Rodea the Sky Soldier* tatsächlich ziemlich katastrophal. Allerdings hast du die Wii-Version gespielt, oder? Die finde ich persönlich einen ganzen Zacken besser, wenngleich es auch dort kein herausragender Titel ist. Mein Test hat sich jedoch ausschließlich auf die Wii-U-Fassung bezogen, sodass der fehlende Mehrspielermodus kein Fehler meinerseits war :-)

DAS GROSSE N-ZONE-WEIHNACHTSGEWINNSPIEL
DAS SIND DIE GEWINNER

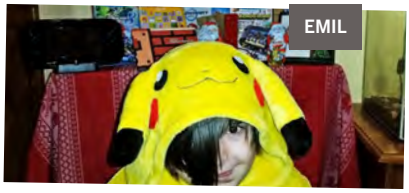
Wir haben euch dazu aufgerufen, uns weihnachtliche Nintendo-Bilder zu schicken, und die Menge an Einsendungen war gigantisch! Wir zeigen euch die Bilder der 21 glücklichen Gewinner – und bedanken uns bei ihnen und allen anderen für die Teilnahme!


NICO & LEON

LARS RIEHN


FAMILIE HEYMANN

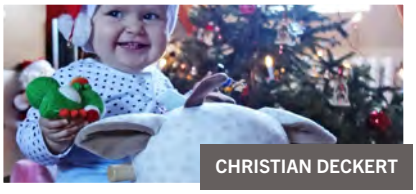
NIKLAS NOWAK


EMIL

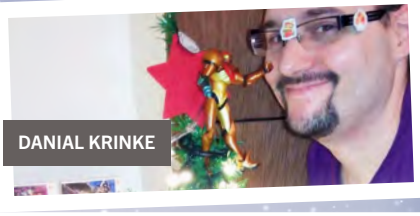
MAXIMILIAN SIEDERSBERGER

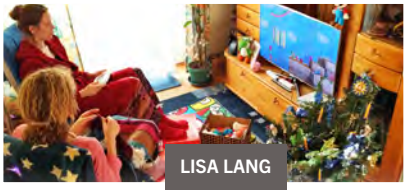
CHRISTINA SCHÄFER

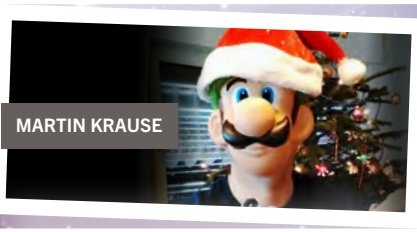
STEFAN LUCK

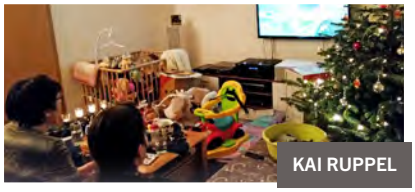

CHRISTIAN DECKERT

OLI WATROBA

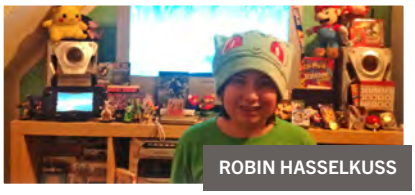

DANIAL KRINKE


LISA LANG

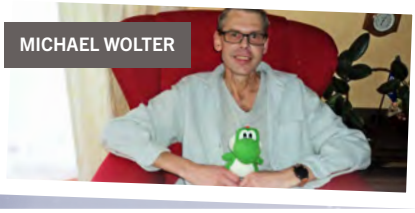

MARTIN KRAUSE

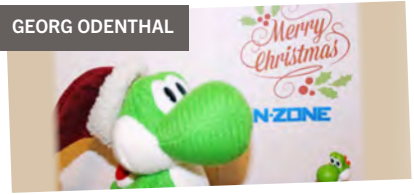

KAI RUPPEL

ANNEMARIE SOHR

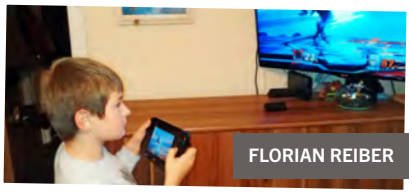

ROBIN HASSELKUSS

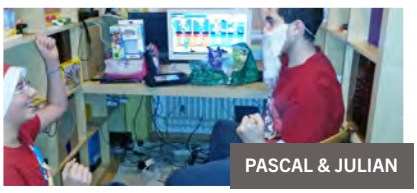
SUSANNE BUCHER


MICHAEL WOLTER



GEORG ODENTHAL

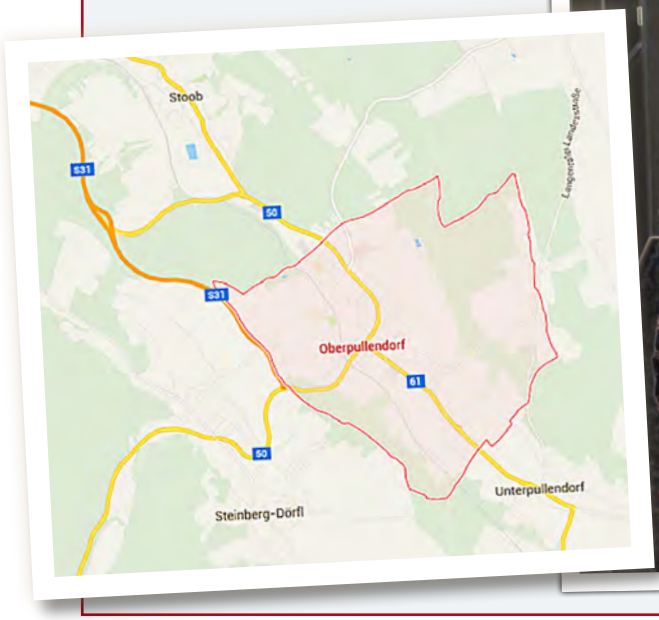

FLORIAN REIBER

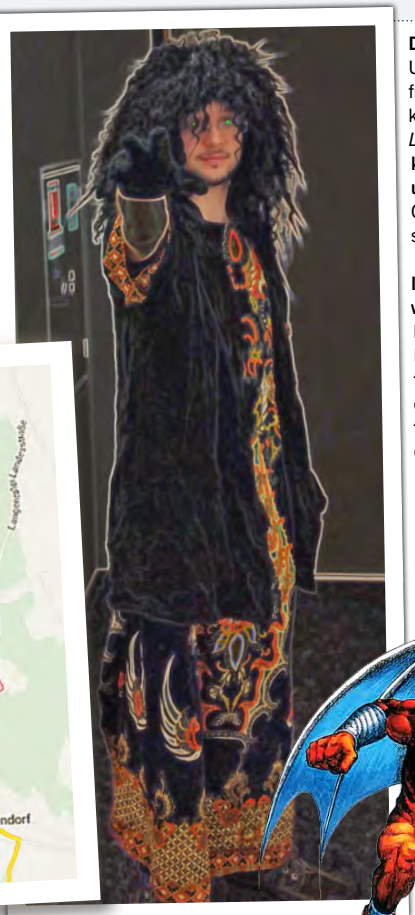

PASCAL & JULIAN

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Gleich zweimal wurde Lukas' Geburtsort erraten: Wir entschieden uns für unsere Leser **Lee und Jan** als Gewinner, da die beiden zuerst auf unsere Mail reagierten, in der wir ihnen ihr Rateglück mitteilten. Für die neugierigen Nasen unter euch: Lukas wurde in der Gemeinde Oberpullendorf geboren! Weil er seine Wette verloren hat, musste sich Lukas nach Lees und Jans Vorgaben verkleiden – und gewünscht wurde ein Priesterin-des-schwarzen-Wassers-Kostüm aus *Project Zero 5*. Das Ergebnis seht ihr auf unserem Bild. Gruselig, oder? Was, ihr meint, Lukas ist gruselig, aber aus anderen Gründen, als von uns geplant? Hm …

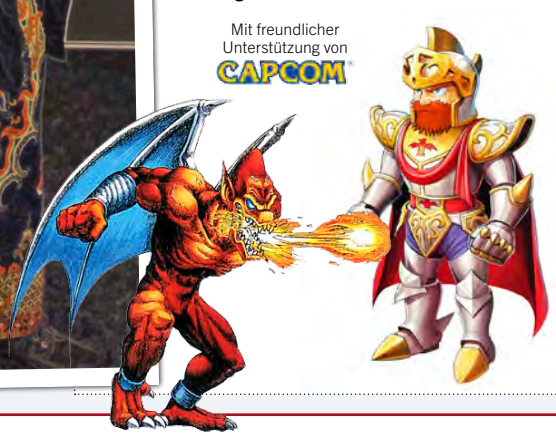




DIE AKTUELLE WETTE
Und gleich noch einmal ist euer Rateglück gefragt! Diesmal geht es aber nicht um den Herkunftsort einer unserer Redakteure, sondern um *Lego Marvel's Avengers*. **Lukas wettet, dass es keinen Leser gibt, der die Wertung des Spiels in unserem Test in der kommenden Ausgabe errät.** Gefragt ist lediglich die Gesamtwertung. Jeder Leser darf nur genau eine Schätzung abgeben!

Irrt Lukas sich, so darf der Gewinner des Wettbewerbs sich ein Bild überlegen, welches Lukas malen muss – die Details werden per Mail geregelt. Das so entstandene „Kunstwerk" drucken wir natürlich in der nächsten Ausgabe ab! Der Gewinner erhält zudem Download-Codes zu den drei Virtual-Console-Titeln *Gargoyle's Quest*, *Gargoyle's Quest 2* und *Ghosts 'n Goblins* für den 3DS. Einsendeschluss ist der 31. Januar 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM



DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir jede Ausgabe ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Sascha

Mario's Mansion Final	8BB7-0000-0111-59DE
Mystery Ghosthouse	E9F4-0000-0106-6F7E
Chamber of Mysteries	9F17-0000-0108-DF97
Just An Underwater Adventure?	587C-0000-00FD-B8A4
Showdown On Airship Datafield	DF46-0000-00FD-86BE
The Legend of Zelda – The Dungeon	F3BF-0000-0150-1515

Levels von Tobias Wötzke

Air-Spin+2 Jumps	4932-0000-00E9-1D23
Unter und Über der Erde	DF64-0000-0081-73A0
Parakoopa-Jump	6738-0000-0058-1151
Sky of Notes (Notenhimmel)	D46E-0000-005D-AE84
Bowser Jr. u. Gumba gegen Mario	47D7-0000-0058-B313

Levels von Jakob Deser

Green WonderlandV	1847-0000-00B7-582C
Basement Treasure Hunt	AFFB-0000-0051-8C77

Levels von Gamer94

Nintendo Logo	1136-0000-012B-9F33
Happy Birthday Mario	AD8B-0000-012C-8F97
Wo Sind Die P-Schalter?	AB8F-0000-012C-A7C9
Verrückt :D	AF9C-0000-012C-B0BD

Level von Thomas Mooz

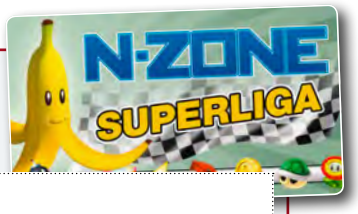
Lufthölzle Bataillon	FDF3-0000-00E9-E0B5

Level von Marcel Suchy

You will never find out!	C3F2-0000-0163-D78A

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal!

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER



DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Wir haben's verbockt, und zwar richtig. In der angegebenen Level-ID zum *Super Mario Maker*-Level „Trouble with Wiggler" in der letzten Ausgabe befand sich ein Buchstabendreher, wodurch die Teilnehmerzahl am Highscore-Knacker-Wettbewerb … gering war. Leider erreichte uns deswegen diesmal auch keine Mail eines Spielers, der den Level geknackt hat. User Porcus, der als Einziger die Zielfahne erreicht hatte, meldete sich bis Ende des Redaktionsschlusses leider nicht bei uns.

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Nach dreimal *Super Mario Maker* ist wieder ein bisschen Abwechslung angesagt. Wir bleiben aber im Pilzkönigreich und schicken euch diesmal in ***Mario Kart 8*** in den Wettbewerb! Diesmal gewinnt derjenige, der auf der Strecke ***„Baby Park"*** aus dem zweiten DLC-Paket die beste Zeit im Modus Zeitfahren hinlegt. Die Wahl des Fahrers und die Zusammenstellung des Karts beziehungsweise Motorrads stehen euch völlig frei. Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält eine coole Iron-Man-Actionfigur sowie ein Hotwheels-Auto im Spider-Man-Design. ***Einsendeschluss*** ist der ***31. Januar 2016***. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlicher Unterstützung von

MARVEL

MATTEL

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 01/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

• Der absolute Überbockmist des Monats geht diesmal auf Lukas' Konto. Dieser hat nämlich einen Buchstabendreher im Highscore-Knacker-Wettbewerb der letzten Ausgabe zu verantworten. Tja, zwischen den beiden *Super Mario Maker*-IDs 1667-0000-00**AB**-D06D und 1667-0000-00**BA**-D06D existiert eben ein kleiner, aber extrem wichtiger Unterschied. Die Folge: Die Teilnahmerrate an unserem ansonsten immer ziemlich beliebten Wettbewerb war verschwindend gering. Wir entschuldigen uns bei allen, die vergeblich versucht haben, auf den Level zuzugreifen!

• Auf einen lustigen Fehler in den Teilnahmebedingungen unseres Weihnachtsgewinnspiels hat uns unser Leser Tobias Bartsch hingewiesen: Dort ist anstatt von einem *Xenoblade Chronicles* ***X*-Paket** von einem *Xenoblade Chronicles* ***X*-Pakt** die Rede. Stellt sich nur die Frage: Was ist das für ein Pakt? Und zwischen wem wurde er geschlossen? Und was haben – wieder einmal – die Illuminaten damit zu tun?

• Aus unserem Leser Johannes Dunkel haben wir beim Promii-Wettbewerb kurzerhand einen Peter Dunkel gemacht – der Name seines Vaters, mit dessen E-Mail-Adresse er das Promii-Bild verschickt hat. Da er seinen echten Namen in der Mail angegeben hat, geht der Fehler aber alleine auf unsere Rechnung.

• In der Zeitreise-Rubrik haben wir den guten Super Mario einfach mal kurzerhand fünf Jahre älter gemacht, als er eigentlich ist, und schreiben, dass er 2011 seinen 30. Geburtstag feierte. Tatsächlich handelte es sich damals aber freilich um sein 25. Jubiläum, ausgehend vom Release von *Super Mario Bros*. Aber was sollen wir tun – er sieht halt noch so jugendlich aus, der sympathische Rohrverleger!

• Das mit 2015/2016 haben wir anscheinend noch nicht so richtig raus: Unser Leser Christopher weist und völlig richtig drauf hin, dass *Pokémon Rumble World* als Retail-Version natürlich nicht am 22. Januar 2015 erschienen ist, sondern am 22. Januar 2016 veröffentlicht wird.

Wie in der letzten Ausgabe ist es Lukas, der den Bock des Monats geschossen hat und sich die Mütze der Schande aufsetzen muss.

LESERPOST

DES REDAKTEURS NEUE KLEIDER

Leserpost-Dauergast Jürgen Seyfer überraschte Lukas mit diesem selbst gemachten Shirt.

Hallo liebes N-ZONE-Team,
ich wünsche euch ein schönes Weihnachtsfest und einen guten Start ins neue Jahr. Außerdem möchte ich eurem Lukas das beigefügte T-Shirt gerne schenken, weil er sich bei den Wetten so sehr einsetzt, wenn er diese verliert. Macht weiter so! Liebe Grüße von **Jürgen Seyfer**

Lukas: Hi Jürgen! Wow, das ist ja mal ein wirklich mega-cooles T-Shirt, das du da für mich gebastelt hast! Das tolle Stück mit meinem (Fast-)Namensvetter Lucas drauf hat jetzt einen festen Platz an meinem Arbeitsplatz bekommen – und die Kollegen schauen immer ganz neidisch, wenn sie es beim Vorübergehen angucken ;-)

POST VON NINTENDO

Zu Weihnachten überraschte Nintendo die Redaktion mit einem unheimlich putzigen Gast in weihnachtlichen Klamotten!

Kurz vor den Feiertagen, als die heiligen Hallen der N-ZONE-Redaktion schon fast verwaist waren, erreichte uns ein Paket von Nintendo. Darin befand sich dieses ultrasüße Pikachu, welches wir euch natürlich nicht vorenthalten wollen und deswegen an dieser Stelle präsentieren. Da war Weihnachten gleich doppelt so schön – und doppelt so knuddelig!

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

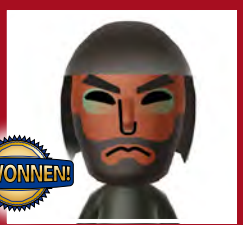
Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Nils Bülter gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was sagt die riesengroße Peach in dieser Szene aus *Mario Tennis: Ultra Smash* zu den Toads im Hintergrund? Schickt uns eure Texte bis zum **31. Januar 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Captain Phasma aus der letzten Ausgabe kommt von Justus Wimmer!

Diesmal gucken wir uns in der Redaktion um – wir suchen nach einem Mii unseres Lieblingsitalieners abgesehen von Super Mario, nämlich von Marco Cabibbo! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem das *Pokémon*-Sammelkartendeck *Erforscher der Finsternis*!



Einsendeschluss ist der 31. Januar 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Jacob ist frustriert, weil er in *Splatoon* aufgrund des nicht optimalen Matchmaking-Systems – zu – oft mit deutlich überlegenen Spielern konfrontiert wird.

AMIIBO-SAMMLER

Hallo liebes N-ZONE-Team,
bevor ich zu meinen Fragen komme, möchte ich ein großes Lob an euch aussprechen! Euer Magazin ist meine erste Anlaufstelle, wenn es um Nintendo und Neuerscheinungen geht! Dahinter steckt bestimmt eine riesige Arbeit, die ich mir nicht mal im Geringsten vorstellen kann!

N-ZONE: Vielen, vielen lieben Dank für das Lob :-)

Gibt es eine offizielle N-ZONE-Facebook-Fanpage?

N-ZONE: Nein, du kannst aber bei der N-ZONE-Superliga vorbeischauen. Es kann aber gut sein, dass wir eines Tages eine Fanpage starten – dann erfährst du es natürlich im Heft!

Links weibliche Version Linkle wurde für *Hyrule Warriors: Legends* angekündigt. Denkt ihr, dass man in *Zelda* für Wii U zwischen einem männlichen und einem weiblichen Protagonisten wählen kann?

N-ZONE: Das wäre zwar ein Novum, wir halten es aber durchaus für möglich. *Zelda*-Guru Eiji Aonuma erwähnte in der Vergangenheit bereits, dass er Links männliches Geschlecht in kommenden *Zelda*-Abenteuern nicht unbedingt als gegeben ansieht.

Wie steht ihr zu Amiibo? Meine kleine Sammlung umfasst bereits 19 Stück, darunter die vollständige *Pokémon*-Collection, Woll-Yoshies und beinahe alle *The Legend of Zelda*-Charaktere. Könnt ihr mir sagen, wie viele unterschiedliche Amiibo es derzeit auf dem Markt gibt?

N-ZONE: Grundsätzlich finden wir hier in der Redaktion Amiibo alle spannend, jedoch ist es nach kollektiver Meinung langsam ein wenig zu viel des Guten. Deine Sammlung klingt auf jeden Fall toll! Wie viele Amiibo es insgesamt gibt, ist gerade angesichts zahlreicher Spezialeditionen nicht ganz einfach. Grob überschlagen kommen wir aber auf etwa 80 Stück – Amiibo-Karten nicht mitgerechnet!

Ich hoffe, ihr hattet eine besinnliche Weihnachtszeit! :) Euer treuer Leser **Max**

FINAL FANTASY NX?

Hallo N-ZONE,
dass ihr supergeil seid, brauch ich ja nicht erwähnen :P Ich habe eine Frage, die bestimmt viele Nintendo-Fans interessiert. Wie hoch schätzt ihr die Chance ein, dass *Final Fantasy VII* auf der Wii U oder NX erscheint? Ist Protagonist Cloud in *Super Smash Bros.* vielleicht eine Art Hinweis?

N-ZONE: Die Chancen auf *Final Fantasy VII* für Wii U: gleich null. Für NX können wir uns eine Umsetzung hingegen durchaus vorstellen – gesetzt dem Fall, die Hardware wird eine insoweit klassische Konsole, dass sie einen Port erlaubt. Ein wichtiger Faktor ist wohl auch, inwieweit Sony finanziell in die Entwicklung des Remakes involviert ist und sich dadurch Exklusivrechte gesichert hat. Cloud in *Super Smash Bros.* kann durchaus als Hinweis verstanden werden, hat aber wohl primär den Sprung ins Spiel geschafft, weil er von so vielen Spielern gewünscht wurde.

Macht weiter so. Ihr seid echt super und auf eure Tests ist Verlass. Mit freundlichen Grüßen, **Sven**

SPLATOON-FRUST

Liebes N-ZONE-Team,
letztes Jahr an Weihnachten habe ich mir gedacht: „Jetzt bist du schon ein paar Jahre ein Nintendo Fan – und da gibt es doch so eine Zeitschrift, die N-ZONE." Nach einem Jahr gefällt sie mir noch immer sehr gut, das Abo wird auf jeden Fall verlängert. Überrascht hat mich vor allem der Umfang, ich hatte vielleicht mit 30 Seiten gerechnet, aber nicht mit um die 100. Zudem finde ich, eure Artikel haben deutlich mehr Tiefgang als irgendwelche kurzen Online-Reviews.

N-ZONE: Danke für das Lob :-)

Manchmal finde ich aber eure Bewertungen etwas undurchsichtig. Zuerst lobt ihr den Soundtrack in höchstem Maße und vergebt dann 8/10 Punkten. Am Anfang habe ich ein Poster oder Ähnliches im Heft vermisst, aber eigentlich könnte man die Hefte direkt an die Wand hängen, so super, wie die Covers immer aussehen ;D Was hat denn eigentlich mein Lieblingsspiel *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* für eine Wertung bei euch bekommen?

N-ZONE: Na ja, acht von zehn Punkte sind doch eine sehr gute Wertung, oder? Und wir hoffen, du hast dich über die Poster in dieser und der letzten Ausgabe gefreut :-) *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* haben wir mit 89 Prozentpunkten geehrt.

Im Rangkampf von *Splatoon* halte ich mich in letzter Zeit konstant in B+ , aber wenn ich etwas spiele, komme ich fast nie mit schlechteren, sondern nur mit deutlich besseren Spielern zusammen. Kommt das bei euch auch so oft (und so krass) vor?

N-ZONE: Unser *Splatoon*-Profi Marco meint, dass du mit B+ genau an der Grenze bist, wo du entweder den ganz hochklassigen oder den etwas darunter agierenden Spielern zugewiesen wirst. Insofern sollte das Matchmaking also eigentlich ausgewogen funktionieren – warum es bei dir da einen derartigen Überhang gibt, können wir uns ergo auch nicht wirklich erklären. Wenn du zu A oder S aufsteigst, wirkt sich das übrigens nicht wirklich auf deine Bewertung aus – du bekommst kaum mehr Punkte, aber mehr abgezogen, wenn du verlierst.

Ein wunderschönes Weihnachten und Grüße aus München,
Jakob

QUALITÄTSVERLUST

Hallo N-ZONE-Team,
heute ist mein Thema etwas ernster. Ich finde, dass die Qualität von Nintendo, seit Satoru Iwata gestorben ist, stark nachgelassen hat. Das fängt bereits an mit eigentlich guten Spielen, bei denen sich Nintendo aber grobe Schnitzer erlaubt hat, etwa *Mario Tennis: Ultra Smash* oder *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*. Von Spielen wie *Animal Crossing: Amiibo Festival* will ich gar nicht reden. Aber auch in echt guten Spielen läuft irgendwas schief. Zum Beispiel die Splatfest-Themen in *Splatoon*. Ich meine, die sind doch wohl ein

Witz, oder? Pizza mit oder ohne Ananas? Ernsthaft? Auch *Super Mario Maker* ist davon betroffen. Die Event-Levels waren mal eine gute Idee. Jetzt werden sie nur noch für Werbung genutzt: Es gibt einen Mercedes-Level. Mercedes! Und da bekommt man ein Kostüm, bei dem Mario in einem Mercedes sitzt. Und da ist da ja noch *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*. Ich will kein Remake von einem noch nicht mal zehn Jahre alten Spiel! Ich will endlich ein richtiges *Zelda*!

N-ZONE: Wir würden gerne gegen deinen Eindruck argumentieren, aber wir müssen dir zustimmen: Es ist leider sehr ersichtlich, dass Nintendos Hauptaugenmerk inzwischen auf NX und Mobile liegt und 3DS und vor allem Wii U darunter leiden. Einige Titel der letzten Zeit sind auf eine Art und Weise mittelmäßig, wie man sie von Nintendo einfach nicht gewohnt ist. Die Splatfest-Themen finden wir hingegen sehr witzig – vielleicht sind wir aber auch einfach kindisch ;-) Über Mercedes in *Super Mario Maker* kann man geteilter Meinung sein, allerdings wurde hierfür auch schon in *Mario Kart 8* geworben und die Mercedes-Stage ist der einzige dedizierte Werbe-Level. Alle anderen Event-Stages wurden entweder von Nintendo oder von Stargästen designt.

Hat gutgetan, mal etwas Dampf abzulassen. Ich möchte übrigens noch anmerken, dass das alles subjektiv ist, bevor ihr mich zerfleischt ;-) Sayonara, **Thomas S.**

MEHR MYTHEN!

Hallo N-ZONE,
ich hatte euch schon einmal einen Brief geschrieben und war sehr glücklich, dass ihr ihn beantwortet und abgedruckt habt. :-) Das zeigt mir, dass euch eure Leser sehr viel wert sind.

N-ZONE: Na klar seid ihr das! :-)

Ich wollte euch fragen, was mit den Leserbriefen passiert, wenn sie nicht abgedruckt werden? Antwortet ihr auf diese per E-Mail?

N-ZONE: Genau das tun wir – zumindest soweit möglich. Ab und an rutscht uns leider mal eine Mail durch, zudem können wir angesichts vieler anderer Aufgaben im Büro nicht immer sofort, sondern oft erst mit einiger Verzögerung antworten. Bei oft mehreren Dutzend Mails pro Monat nehmt ihr uns das hoffentlich nicht übel :-)

Eure Rubriken wie etwa Warios Sinnloswissen gefallen mir sehr gut. Aber ich wollte euch mal fragen, ob ihr nicht auch eine Rubrik zu Nintendo-Mythen machen könntet? Es gibt bestimmt viele Leute, die euer Heft lesen, aber noch nie von so etwas wie „Misfortune.gb“ gehört haben.

N-ZONE: Prinzipiell eine hübsche Idee, die aber wahrscheinlich zu wenig für eine regelmäßige Rubrik hergibt. Wir werden Nintendo-Mythen, Creepypastas und mehr aber natürlich, wie wir es bisher schon getan haben, auch weiterhin in umfangreichen Specials behandeln!

Hat Nintendo eigentlich schon bekannt gegeben, wann der/die/das NX erscheinen wird?

N-ZONE: Kurze Antwort: nö. Bisschen längere Antwort: Es wird wohl frühestens Ende 2016, vielleicht sogar erst irgendwann 2017 so weit sein.

Spielt ihr die Levels, die ihr in der Rubrik „Die *Super Mario Maker*-Bastelecke“ abdruckt, auch selbst? Wenn ja, wie findet ihr sie?

N-ZONE: Wir würden lügen, würden wir sagen, dass wir absolut jeden Level ausprobieren – dazu fehlt uns leider die Zeit. Aber ja, natürlich spielen wir die Levels, die besonders spannend klingen, auch selbst – und sind immer wieder von der Kreativität der Bastler überrascht!

Vielen Dank, euer **Paul**

RODEA FÜR Wii

Hallo liebes N-ZONE-Team,
als langjähriger Videospieler ist mir Yuji Naka natürlich ein Begriff. Ich bin mit den *Sonic*-Games groß geworden und auch *Nights into Dreams* (wo er maßgeblich mitentwickelte) liebe ich. Somit habe ich mit Freuden reagiert, als bekannt wurde, dass sein jüngstes Werk *Rodea the Sky Soldier* nun als Goodie in der Sammleredition der Wii-U-Fassung doch noch für Wii erscheint, nachdem es 2011 fertiggestellt, aber nie veröffentlicht wurde. Yuji Naka hat nur die Wii-Version programmiert, ein anderes Team entwickelte eine 3DS-Version, und diese wurde auf Wii U portiert! Naka selbst schrieb auf Twitter, man solle die Wii-Version zocken! In eurem Test wird das so nicht erwähnt. Sehr schade finde ich auch, dass ihr die Wii-Version nicht testet. Als Nintendo-only-Magazin solltet ihr das schon machen. Die Wii-Fassung ist wirklich viel, viel besser, bezüglich der Wii-U-Fassung stimme ich hingegen mit eurer Wertung überein. Ich würde mich freuen, wenn ihr den Test noch in irgendeiner Form nachholen würdet!

N-ZONE: Es gibt zwei Gründe, warum wir die Wii-Fassung nicht getestet haben: Erstens wurde

Jens Giese und Antje Nissecke schicken uns diese Bilder ihrer beeindruckenden Konsolen- und *The Legend of Zelda*-Sammlung. Nicht schlecht, Herr Specht – vielen Dank!

Von Leser Felix bekamen wir zusätzlich zu seinem Brief diese tolle Zeichnung.

uns vom Publisher eine solche schlicht und ergreifend nicht zur Verfügung gestellt. Zweitens haben wir uns von Wii-Tests vor knapp einem Jahr mit unserer großen Wii-Abschiedsreportage endgültig verabschiedet – seitdem findest du „Wii" auch nicht mehr unter den aufgezählten Spielesystemen auf dem Cover. Zu guter Letzt sei gesagt, dass Lukas inzwischen auch die Wii-Fassung des Spiels ausprobiert hat und diese tatsächlich ein ganzes Stück besser ist. Davon, ein wirklich überzeugender Titel zu sein, ist sie aber noch ein Stück entfernt. In einem Test hätte sie bei uns wohl um die 50 bis 60 Prozentpunkte ergattert.

Euer treuer Leser (seit der ersten N-ZONE-Ausgabe!),

Benjamin Vollmer

ZWEITER URLAUB

Hi liebes N-ZONE-Team!
Ich habe zwei Fragen: Ich bin ein großer Fan von *Go Vacation* und möchte gerne wissen, ob ein *Go Vacation 2* geplant ist.

N-ZONE: Tatsächlich war mal ein zweiter Teil des Wii-Spiels geplant. Seit der Ankündigung vor ein paar Jahren hat man aber nichts mehr davon gehört – und das wird wohl leider auch so bleiben.

Erscheint in diesem Jahr bereits der Wii-U-Nachfolger?

N-ZONE: Wenn wir das wüssten, könnten wir mit diesem Wissen viel Geld verdienen ;-)

Liebe Grüße, euer **Felix**

ALTER HASE

Hallo Redaktion!
Holger Lanz (50), seit 35 Jahren Videogame-Fan, Retrozocker, Sammler und Genießer liebevoll gestalteter Games, fühlt sich von eurer Arbeit sehr angesprochen. Noch ein Wort zur Homophobie-Debatte: Nachher kommt ein junges Lesben-Pärchen mich alten Hetero besuchen. Wir werden kochen, zocken und uns amüsieren. Ich finde euren Standpunkt vorbildhaft! Wen hat schon zu interessieren, an welchem Geschlecht man interessiert ist?

N-ZONE: Das sehen wir – wie du dir wohl inzwischen denken kannst – genauso :-)

Immersion sehe ich in jedem Spiel, das in irgendeiner Weise eine Story erzählt, als immens wichtig an. Ihr kennt die Sogwirkung eines Spiels – man kann sich (im positiven Sinn!) in fremde Welten oder alte Zeiten fallen lassen, fiebert mit den Charakteren mit, identifiziert sich mit der Figur, die man spielt. Ich liebe das. Ist wie Urlaub. Ich mag keine komplett selbst definierbaren Charaktere, das stört meiner Meinung nach schon die Immersion. Da sind mir vorgegebene Figuren lieber. Auch mag ich keine zufallsgenerierten Dungeons, gibt auch ein ziemlich schales Gefühl, wie ich finde.

N-ZONE: Das ist natürlich Geschmackssache. Es kommt aber auch auf die Umsetzung an. Genug modernen Spielen wie jenen der *Mass Effect*- oder *Dragon Age*-Reihe gelingt es, ihren Figuren komplexe Hintergrundgeschichten zu verleihen, obwohl man sie selbst erstellen kann.

Was ich gar nicht leiden kann, sind witzig gemeinte Änderungen in Übersetzungen. Da spielt man das erste Mal ein ins Deutsche übersetzte RPG mit Zeitreise-Thema, muss allenthalben ein „Holeröl!" ertragen – und erfährt plötzlich, dass der Held aus Großostheim stammt! Das hatte mich schon Mitte der 90er zum Kotzen gebracht. So etwas zerstört die ganze Atmosphäre. Damals schon habe ich gemault und besagtes Spiel in „Secret of Großostheim" umgetauft. Seitdem habe ich es auch nie wieder gespielt. Zumindest nicht die deutsche Version.

N-ZONE: Na, da bist du mit deiner Kritik aber etwas spät dran ;-) Tatsächlich hatten die Entwickler zu SNES-Zeiten – allen voran Claude M. Moyse – deutlich mehr Freiheiten bei ihrer Arbeit. Wir können verstehen, dass damit nicht alle Spieler glücklich waren. Heutzutage werden die Spiele aber meist sehr direkt ins Deutsche übersetzt.

Spiele Grüße, **Holger**

Maximilian Schaller schickt uns wieder einmal ein Bild seiner – inzwischen erweiterten – Falco-Hall-of-Fame. Na, das nennen wir mal Fanliebe – danke für das Bild!

3DS-NACHFOLGER?

Hallo liebes N-ZONE Team,
eins vorweg: Ihr wart, ihr seid und werdet immer die besten sein.

N-ZONE: Wir werden ganz rot! :-)

Ich gehöre mit meinen fast 40 Jahren wohl zu einer Nintendo-Minderheit. Ich bin begeisterter 3DS-Spieler, da ich zocken kann, während meine Frau (bekennende Nichtspielerin) neben mir sitzt und fernschaut. Wir sind im gleichen Raum und können miteinander reden und jeder geht seinem Hobby nach. So was geht halt nicht mit einer stationären Konsole. Zum Thema Amiibo-Figuren: Ich kaufe mir jeden Monat eine Figur, und zwar nicht, um sie in den Spielen zu nutzen, sondern weil ich sie ins Regal stelle zum Anschauen. Hin und wieder kaufe ich mir anstatt eines Amiibo aber auch eine *Disney Infinity*-Figur.

N-ZONE: Damit bist du wohl nicht der Einzige – der spielerische Nutzen der Amiibo hält sich oftmals ja doch sehr in Grenzen.

Habt ihr Infos, ob es in absehbarer Zeit einen echten 3DS-Nachfolger gibt, oder gibt es hier noch lange Spielenachschub ?

N-ZONE: Infos haben wir auch nicht. Da der 3DS inzwischen aber doch auch schon recht betagt ist, ist wohl damit zu rechnen, dass er in ein, zwei Jahren von einem Nachfolger abgelöst wird – möglicherweise als Teil des NX-Konzepts.

Ich bin großer *Animal Crossing*-Fan und spiele *New Leaf* seit dem Erscheinungstag noch immer fast täglich! Da ich bei *New Leaf* fast alles habe, was man haben kann, spiele ich noch gerne *Fantasy Life*. Habt ihr noch einen Vorschlag, welche 3DS-Spiele in diese Richtung gehen? Dachte an *Disney Magical World*, aber im Test habt ihr gemeint, das Spiel wäre klar für die jüngere Generation gemacht.

N-ZONE: *Disney Magical World* macht durchaus Spaß, richtet sich aber tatsächlich an eher jüngere Spieler. Wenn du dich davon nicht abhalten lässt, greif aber ruhig zu! Ein Nachfolger dazu erscheint auch demnächst – zumindest in Japan. Woran du zudem auch Gefallen finden könntest, ist *Rune Factory 4*!

Last, but not least: Bringt bitte das Heft in Papierform auch noch in 20 Jahren raus :-)

N-ZONE: Wir geben uns Mühe, damit wir noch möglichst lange Lesefutter bieten können :-)

Gruß **Old Manfred**

RASERSORGEN

Hallo Jungs und Mädels,
ich habe eine große Bitte an euch: Ich finde *Fast Racing Neo* echt super und der Preis ist sehr fair. Allerdings kann ich das Spiel nicht länger als 15 bis 20 Minuten spielen, weil mir nachher meine Finger wehtun. Ich brauche unbedingt eine individuell konfigurierbare Steuerung oder die Möglichkeit, mit Y Gas zu geben und mit B die Phasen zu wechseln – dringend, sonst geht der Spielspaß irgendwann unter. Weiterhin wäre noch schön, wenn es neben den elektronischen Klängen auch etwas rockigere Musik zu hören geben würde. Leider kann ich auf der Homepage von *Fast Racing Neo* nirgends eine Kontakt-Mail-Adresse des Entwicklers Shin'en finden, um meine Verbesserungsvorschläge anzubringen. Könnt ihr mir da weiterhelfen?

N-ZONE: Können wir – wende dich an info@shinen.com! Das ist die offizielle Kontaktadresse der Entwickler. Wir hoffen, du findest mit deinem Problem Gehör!

Ein treuer Käufer und Leser aus der Schweiz, Gruß **Roger Krebs**

NINTENDO-FAMILIE

Heyho „Familie",
so kurz vor Weihnachten wollte ich euch wieder mal einen Brief zukommen lassen, ein frohes Fest wünschen, auf ein weiteres gemeinsames Jahr anstoßen und einfach mal wieder Lob und Anregungen verteilen.

N-ZONE: Diese Art von Briefen ist uns am liebsten ;-)

Ist viel Zeit vergangen, seit mir als kleinem Buben auf der Toilette die Beine einschliefen, weil ich dort mit dem Game Boy hockte ;-) Dann verließ ich die Nintendo-Familie, zockte „coole" Games auf Xbox und PC und fand vor ca. elf Jahren mit Wii und DS zurück zu Big N – und euch. Ich beiße mir heute in den Hintern, dass ich so geniale Dinger wie *Perfect Dark*, einen gewissen *Bond*-Shooter und andere Titel erst viel später erleben konnte.

N-ZONE: Hach ja, bei Nintendo ist es eben doch am schönsten :-)

Aber zurück zu euch: Euer letztes Heft (01/2016) mit dem Retro-Artikel zu *Star Wars* und den Weihnachts-Geschenketipps war richtig gut! Auch der Test zu *Xenoblade Chronicles X* ist echt top – jetzt muss er nur noch im Einkaufsführer bei den Rollenspielen rein ;-) Sehr genial finde ich auch eure Praktikantin Laureen Eggmann (cooler Nachname!). Ihr witziger Schreibstil gefällt mir sehr! Selbst den Test zum mich überhaupt nicht interessierenden *Animal Crossing: Amiibo Festival* habe ich gelesen, nur weil er von ihr war (ihr alten Hasen liefert sowieso immer solide Leistung ;-)).

N-ZONE: Na, dieses Lob leiten wir doch gleich einmal postwendend an die gute Laureen weiter!

Noch eine Anmerkung zur Meinungsmache-Rubrik: Können die, die mit einem Spiel oder einem Genre nichts anfangen können, nicht einfach davon absehen, eine Wertung zu vergeben? Da werden manchmal fünf Punkte verteilt, weil jemand mit einem Spiel nix anfangen kann, obwohl es eigentlich sehr gut ist. Vielen dient eure Kurzabrechnung als Einkaufsempfehlung (beziehungsweise Einkaufswarnung ;-)).

Leser Jürgen hat diesen knuffigen Mario-Anhänger in München erstanden. Süß!

N-ZONE: Na ja, das würde dem Sinn der Rubrik aber entgegenlaufen. In der Meinungsmache geht es ja darum, dass jeder Redakteur seine völlig subjektive Sicht auf ein Spiel mit den Lesern teilt – während die Tests selbst möglichst objektiv verfasst sind. Insofern kannst du die Rubrik aber dann als Einkaufsempfehlung nutzen, wenn du unser Heft gut kennst und weißt, ob der Geschmack eines Redakteurs besonders mit deinem übereinstimmt.

Ich hoffe, ihr hattet einen guten Rutsch! Lasst es euch gut gehen und bleibt sauber – und möge Nintendos Macht mit euch sein ;-)
Daniel

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Wii U UND 3DS AM ABSTELLGLEIS?

Irgendwann 2016 oder 2017 erscheint Nintendo NX – so weit, so bekannt. Doch ist das Ausrede genug, um das durchwachsene derzeitige Software-Line-up für Wii U und 3DS zu rechtfertigen?

Lukas: Nun, Ben, jetzt mal Butter bei die Fische: Das, was Nintendo uns da in den letzten Monaten softwareseitig liefert, kann doch teilweise nicht mehr ernst gemeint sein, oder? *Chibi-Robo!: Zip Lash* ist glatter Durchschnitt, *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* gemessen an der Erwartungshaltung eine herbe Enttäuschung, *Animal Crossing: Amiibo Festival* ein Totalausfall und *Mario Tennis: Ultra Smash* auch bei Weitem nicht so gut, wie es hätte sein können. Was meinst du, woran das liegt? Hat Nintendo es verlernt, konstant herausragende Titel zu entwickeln?

Ben: Verlernt nicht, nein – sie tun das im Moment nur einfach nicht mehr für die aktuellen Konsolen. Darunter leidet natürlich vor allem die Wii U, weil sich für Nintendos Chefkonsole außer Nintendo kaum ein Drittthersteller mehr interessiert. Der 3DS hat es da deutlich besser, für den werkeln auch ohne Big Ns Zutun genügend Softwarefabriken. Marios Meister basteln derweil garantiert mit Hochdruck an Inhalten für NX. Für die anderen Systeme bleibt dann nur noch das Köcheln auf Sparflamme – entsprechend halbgar sind dann auch die fertigen Produkte.

Lukas: Nicht nur an NX-Titeln wird wohl geschraubt, sondern auch an jenen für den kommenden Einstieg in die Mobile-Welt – und die Besitzer der aktuellen Konsolen bleiben außen vor. Das kann aber doch nicht der Weisheit letzter Schluss sein – mehr noch, meiner Meinung nach schießt sich Nintendo damit selbst ins Knie. Denn Kunden, die jetzt verprellt werden, sind solche, die mit Blick auf die halbgaren Wii-U- und 3DS-Titel der letzten Monate bei NX lieber mal nicht zugreifen. Noch dazu werden die immens beliebten Nintendo-Marken durch mittelmäßige Spiele, die unter ihrem Namen laufen, beschädigt – im schlimmsten Fall nachhaltig. Klar, Nintendo bringt ja auch weiterhin tolle Spiele raus – *Mario & Luigi: Paper Jam Bros.* oder *Xenoblade Chronicles X* etwa – aber die wenigen herausragenden Titel können die derzeitige (Unter-)Durchschnittswelle eben nicht ausgleichen.

Ben: Jaaaaa, das sollte man glauben. Aber erfahrungsgemäß tickt der Videospieler von Welt einfach nicht so. Ich habe als Redakteur den Wechsel vom N64 zum Gamecube miterlebt, vom Gamecube zur Wii und nun von der Wii zur Wii U. Das Schema war immer dasselbe: Die Spieler sind sauer und machen ihrem Ärger Luft, die Spielehersteller beschwichtigen, die alte Konsole wird fallen gelassen wie ein heißer Stein. Sobald die neue Hardware dann im Regal steht, stürzen sich die Leute drauf! Das wäre auch bei der Wii U genauso abgelaufen, wären da nicht Nintendos Konsolenstart-Marketing-GAU und die eher Casual-lastig herangezogene Wii-Käuferbasis aufeinandergeprallt. Ich stimme dir zu: Das aktuelle hauseigene Software-Angebot ist für Nintendo-Verhältnisse ein Artmutszeugnis. Aber ein Konsolenwechsel besteht eben aus vier Phasen: Notwendigkeit, Gerüchte, Schmerz, Euphorie. Wir sind gerade mitten im Schmerz angekommen – da müssen wir jetzt eben durch!

Lukas: Ich hoffe, dass du recht hast, bin von dieser Theorie aber nicht vollumfänglich überzeugt. Wie eine heiße Kartoffel fallen gelassen und mit lieblosen Spielen versorgt hat Nintendo seine Konsolen bisher nämlich noch nie. Ich denke, dass das, was du sagst, insofern stimmt, als ich mich ja auch bereits vor dem Laden campen sehe, um ein(e) NX zu ergattern. Gerade von Nintendo, das zumindest nach außen hin stets Kundennähe vor reinen Profit gesetzt hat, hätte ich aber dennoch ein anderes Vorgehen erwartet.

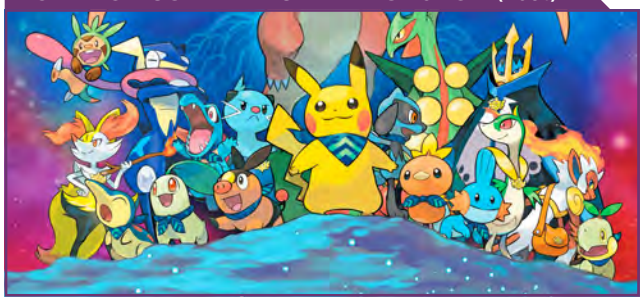
Ben: Na ja, der Wii-Wechsel war so schlimm, dass es gewisse deutsche Spielemagazine gekillt hat :P. Warten wir's mal ab!

AUSGABE 03/2016

ab 17.02.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON (Test)



In den *Mystery Dungeon*-Ablegern schlüpft ihr direkt in die Rolle der beliebten Taschenmonster und erkundet die Welt auf eigene Faust. Wir testen den neuesten Teil.

LEGO MARVEL'S AVENGERS (Test)

Die von uns gespielte Vorschau-Version hinterließ bereits einen sehr guten Eindruck. Wie gut das neueste Lego-Abenteuer letztendlich ist, sagen wir euch nächste Ausgabe.

FINAL FANTASY EXPLORERS (Test)

Die Spielmechanik in *Final Fantasy Explorers* ähnelt der von *Monster Hunter*. Doch ist es auch ebenso gut? Wir verraten es!

MIGHTY NO. 9 (Test)

Wenn alles klappt, könnt ihr schon im nächsten Heft lesen, wie der geistige *Megaman*-Nachfolger so ist.

Google Play

iTunes Store

N-ZONE-APP

Die N-ZONE gibt es auch als digitale Ausgabe für iOS, Android, Amazon Kindle und im Browser. Diese bietet den gleichen Inhalt, ist zudem aber um nützliche Extras wie Bildergalerien und Videos erweitert! Genaue Infos und Erklärungen zu unserer App findet ihr auf unserer Webseite www.n-zone.de – gebt dazu einfach „N-ZONE Digitalausgabe" ins Suchfeld ein!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Laureen Eggmann, Juliane Pröll, Katharina Reuß, Felix Schütz, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH